GIUGNO 1986 L. 6000

COMMODORE TIME

MENSILE DI INFORMAZIONE E CULTURA PER UTENTI COMMODORE

informatica e scuola
64 DOCET!

OKIMATE 20 COLOR
the final printer

nuovi orizzonti per commodore
AMIGA HA *news*

TECHNICAL HARDWARE
il computer piú veloce del mondo

EPROM *che piacere!!*

SOFTWARE TEST!

ANNO I N° 1 GIUGNO 86 SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO POSTALE - GRUPPO III/70

gruppo editoriale **Schirinzi**® s.r.l.

DIRETTORE RESPONSABILE
Schirinzi Rocco Luigi

DIREZIONE TECNICA
Schirinzi Donato

DIREZIONE AMMINISTRATIVA
Marazzato Cesarina

REDAZIONE
Schiavon Cesare
Gualtieri Alessandro
Biraghi Alessandro
Pagani Mauro
Remo Ruggi
Limonta Stefano
Riccardi Savitri

INVIATO DALL'ESTERO
Polli Patrizia

TESTI E TRADUZIONI
Maffi AnnaMaria

FOTOCOMPOSIZIONE E IMPAGINAZIONE GRAFICA
Schirinzi Donato

FOTOGRAFIA
Schirinzi Rocco Luigi

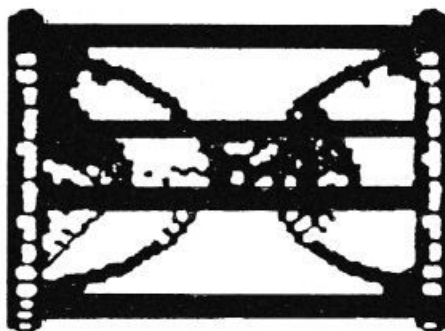
CONSULENZA TECNICA
Sanvito Fabio

PUBBLICITA'e ABBONAMENTI
Gruppo Editoriale SCHIRINZI SRL.
Via Ettore Bellani N 3 20124 MILANO
Tel.02/6706006-6706440

HARDWARE & SOFTWARE
gentilmente concessi dalla:
DOMUS HARDWARE & SOFTWARE SRL.
Via Ettore Bellani N 3 20124 MILANO
Tel.02/6705774-6706384

STAMPA E FOTOLITO
Gammacolor Spa.
Canzo di Peschiera Borromeo (Milano)

DIFFUSIONE IN ITALIA
Eurostampa Srl.
Via Vittorio Emanuele II° n°111(Torino)

AUTORIZZAZIONE ALLA PUBBLICAZIONE
In attesa dal Tribunale di Milano

COMMODORE TIME®

Una pubblicazione mensile di informazione hardware & software per utenti Commodore

e' tempo di: commodore

Spedizione in abbonamento Postale Gruppo III/70

Prezzo della rivista:L.6000 Numero arretrato:L.12.000

Abbonamento Annuo 12 numeri:L.65.000

I versamenti vanno indirizzati a:Gruppo Editoriale SCHIRINZI Srl.
Via E.Bellani n°3 20124 (Milano)
mediante emissione di assegno bancario o circolare,vaglia postale o telegrafico.

ALL' INTERNO...

SOMMARIO:

COMMODORE® TIME

DIRECTOR'S PAGE

Con questo primo numero abbiamo voluto aprire un rapporto diverso dal consueto.

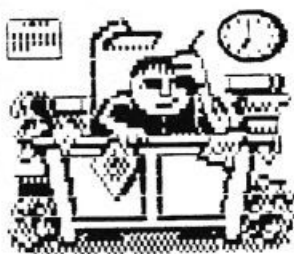
Questa rivista , come vedrete sfogliando le pagine che seguono, tratterà in maniera molto ampia dei programmi del Vostro Commodore.

La finalità che ci proponiamo di raggiungere e che continueremo a perseguire nei seguenti numeri è l'analisi nei minimi particolari e la reale utilità di tutto ciò che concerne il Software del Vostro Computer.

Parleremo di espansioni e, dopo un'analisi approfondita, consiglieremo l' acquisto per qualità ed esigenze del materiale in questione.

I nostri collaboratori non sono altro che "commodoristi" appassionati come Voi, che lavorano per rendervi più facile un eventuale acquisto o l' utilizzazione del Software che già possedete.

Inutile dire che la maggioranza dei programmi in commercio sono tutti di importazione e il più delle volte sprovvisti di appropriata spiegazione del loro funzionamento.

E' proprio questo il nostro compito : indicarvi la strada giusta per soddisfare le Vostre esigenze.

DIRECTOR'S PAGE

note redazionali:

Dall'uscita del CBM 64 sono state pubblicate moltissime riviste italiane e straniere (per lo più americane e inglesi) dedicate a questo computer (ora viene abbinato il C 128 e tra poco sarà la volta dell' Amiga).

E, allora perchè un'altra rivista ? Perchè, sebbene ci siano tante pubblicazioni, almeno per l'utente Commodore, quando si vogliono informazioni valide su nuovi programmi o accessori, esiste sempre qualche problema.

Si conosce magari tutto su un comando BASIC, si è in grado di creare un proprio programma , ma se si vogliono conoscere le novità Hardware e Software per trovare ciò di cui si ha realmente bisogno, non resta che recarsi nel più vicino negozio specializzato in questo campo.

Se si è fortunati si possono scoprire delle novità e magari provarle prima di sprecare del denaro : questo perchè spesso ciò che viene scritto, non è sufficiente a documentare un prodotto nel modo in cui vorrebbe l'utente medio.

Ecco dunque lo scopo di questa nuova rivista che vuole mettersi dalla parte del vero utente, di colui che desidera essere a conoscenza di tutto ciò che è effettivamente disponibile sul mercato (hardware e software di qualità) e delle sue reali prestazioni.

Commodore Time vorrebbe evitare inutili viaggi e spese alla ricerca di 'quel qualcosa', permettendo così all'utente di acquistare a colpo sicuro ciò di cui è pienamente informato.

ANSWERS TO THE READERS

TURBOSPRINT

Ho letto qualcosa al riguardo delle varie cartucce denominate "Turbo", in cosa consistono esattamente ?

Piero S. - Mestre

Dal momento che tutti gli "smanettoni"di CBM 64, e non solo loro, si erano stancati di attendere minuti interminabili durante il caricamento dei programmi da nastro o da disco, alcune case produttrici di software e hardware, tra cui la Epix, hanno creato e immesso sul mercato delle speciali cartucce che consentono un incremento della velocità di trasferimento dati fino a 10 volte superiore allo standard .
I nomi,a volte altisonanti,di queste cartucce non nascondono altro che sofisticati velocizzatori che possono notevolmente diminuire i vostri tempi di lavoro col computer. In particolare le funzioni del DOS CBM 64 sono velocizzate : Load , Save, Verify e la formattazione,ad esempio, richiedono molto meno tempo per essere eseguite, una volta installato un 'turbo' qualsiasi.
La particolarità di queste cartucce è il fatto di essere completamente invisibili al sistema e di non occupare alcuno spazio nella memoria del computer.
Alcune di esse offrono un Monitor più o meno sofisticato,l'utilizzo del quale potrà essere apprezzato dai programmatori più esperti e,d'altro canto, potrà anche risultare interessante per fini didattici nei confronti dei profani e dei principianti.
Questi velocizzatori sono reperibili in diversi modelli, muniti a volte, di un comodo pulsantino di reset.
E'inoltre da fugare ogni dubbio al riguardo di possibili influenze negative che l'uso prolungato di un velocizzatore potrebbe eventualmente comportare. La cartuccia in questione,a meno che non risulti già difettosa o mal assemblata,non potrà causare nessun tipo di disturbo o di problema alla meccanica del vostro Commodore, si potrà quindi acquistare una qualsiasi di queste utilissime macchinette, valutandone semmai il prezzo in rapporto alle prestazioni.

ANSWERS

PERCHE'? DOVE ? COME ? QUANDO ? HELP ?

Quante volte vi siete ritrovati a non saper affrontare un problema a dover decidere su un dubbio che vi tormenta, a soddisfare una curiosità o semplicemente,voler far conoscere una propia idea.

Queste pagine,sono per voi; per tutti coloro che vogliano comunicare o ricevere un aiuto.

Anche se non pubblicate (per ragioni di spazio) viene comunque - assicurata una risposta a tutti !

Scrivere a:
PEOPLE VOICE c/o DOMUS

Via Ettore Bellani n°3 20124 MILANO

ANSWERS

Commodore 128 : Quale Drive ?

Ho appena comprato un C128 e possiedo una sola unità a cassette; quale disk drive posso acquistare ?

Maurizio C. - Bari

Il nuovo Commodore 128 è stato creato, rispecchiando in parte le caratteristiche del CBM 64, suo predecessore. Già per quanto riguarda il modo di utilizzo come CBM 64 l'uso del drive 1541 sarà assolutamente possibile, inoltre, nonostante che l'uso del nuovo 1570 aumenti notevolmente la velocità di trasmissione dati, si potrà ugualmente adoperare il 1541 anche nel modo 128 e in CP/M.
In sostanza utilizzando il vecchio drive insorgeranno esclusivamente problemi di lentezza per quanto riguarderà la trasmissione dei dati e il caricamento del programma.

Giochi ! Giochi ! Giochi !

Sono un ragazzo di 16 anni e posseggo un Commodore 64. Volevo sapere se esiste una versione per il mio computer dei giochi da bar Bomb Jack e Marble Madness di Atari. Inoltre volevo sapere se esiste Castles of Doctor Creep per il CBM 64.

Alessandro - Pisa

Sulle più recenti riviste autorevoli inglesi è stata annunciata una versione casalinga di Bomb Jack che dovrebbe arrivare anche in Italia entro brevissimo tempo. Per quanto riguarda lo stupendo Coin up Marble Madness, esiste un gioco analogo e molto simile a questo Arcade, chiamato Gyroscope nel quale, invece della biglia di vetro di deve controllare un piccolo giroscopio. Recentemente è stata realizzata la 'seconda puntata' di questo gioco che prevede la classica sferetta di vetro. In entrambe le versioni la grafica è davvero stupenda e non ha nulla da invidiare al fratello maggiore Arcade Castles of Doctor Creep è stato realizzato dalla Broderbund anche per il CBM 64 e, recentemente, la Quarksoft, ne ha presentato il seguito : Dungeons of Doctor' Creep'.

Adventures : Aiuto !!!

Ho recentemente acquistato The Lord of Rings, ma nonostante lo stia usando da quasi un mese, ho fatto ben pochi progressi. Potreste darmi qualche suggerimento ?

Gianluca - Padova

Le Adventures sono giochi di simulazione in cui, come sappiamo, vale più la logica e il ragionamento che la velocità o la destrezza. Se noi ti raccontassimo in tutti i minimi particolari i trucchi di gioco di questa stupenda adventure , non faremmo altro che privarti ingiustamente del divertimento e di tutta la magia e l'atmosfera che questo gioco può darti per ancora molto tempo.
Il bello degli adventure sta proprio nella loro difficoltà che inchioda alle sedie, in lunghe e entusiasmanti sedute davanti al video.
Perchè privarsi subito di questo divertimento ? Sarebbe un pò come suggerire agli amici, all'inizio di un film giallo, il nome dell'assassino, privandoli così del piacere della visione della pellicola. L'unico vero consiglio che possiamo darti è di consultare un vocabolario di inglese e di cercare di individuare tutte quelle che potrebbero essere parole "chiave" . Buon divertimento !!

VOICES FROM WORLD

Attenzione ! Ogni volta che spegnete il vostro computer e ve ne andate a dormire uno degli abitatori dei circuiti del vostro amico cibernetico potrebbe sgusciare fuori dalla RAM e dalle ROM e intrufolarsi sotto il vostro letto!
L'Activision ha infatti recentemente presentato un programma di ricerca per lo studio degli esseri la cui esistenza pare essere stata accertata all' interno dei vari computer. Questo originale e divertentissimo gioco simula,infatti, alla perfezione la presenza di alcuni simpatici personaggi all'interno di una coloratissima casetta costruita nel vostro monitor; dovrete pertanto accudirli e peroccuparvi per il loro benessere onde evitare che, scioccamente trascurati questi buffi ometti scompaiano o cambino residenza !!

Nel Regno Unito è stata pubblicata una speciale raccolta commemorativa di videogame dei quali rispettivamente è stato venduto in passato più di un milione di copie. Si tratta del cofanetto : " They sold a million " che comprende : Daley Thompon's Decathlon, Sabre Wulf, Beach Head, Jet Set Willy e The Staff of Karnath.

Arrivano dagli Stati Uniti due notizie , che testimoniano l'avvenuto utilizzo dei videogame per scopi didattici e non solo ricreativi. In alcuni ospedali dell'Illinois infatti,sono state approntate delle minuscole e discrete sale giochi sia nelle sale d'aspetto per i visitatori, sia nelle zone ricreative ove,specialmente i pazienti più giovani, potranno impiegare parte del loro tempo libero durante la forzata permanenza in ospedale.Pare , infatti che questi videogiochi, stimolando e costringendo i giocatori a stare in piedi per lunghi lassi di tempo, possano particolarmente giovare ai piccoli malati, evitandone una svogliata e inutile permanenza a letto e mantenendone in costante esercizio le capacità fisiche e intellettive. Nella facoltà di medicina dell'università di Boston, inoltre,è stato realizzato un videogame decisamente originale : si tratta di Cupid, un gioco capace di simulare i disturbi di un malato affetto da insufficienze cardiache,in modo da spronare gli studenti a esercitarsi nel compito di prestare le necessarie cure al paziente, entro un tempo più limitato possibile.

Volete diventare ricchi e acclamati giornalisti ? Bene,iniziate a procurarvi una copia dello stupendo NEWSROOM della Springboard e potrete essere certi di imparare i primi fondamentali rudimenti del giornalismo. Quest'ottimo programma, infatti, vi mette a disposizione un'intera redazione editoriale, a partire dal laboratorio fotografico, sino alle vere e proprie rotative di stampa.
Oltre che a comporre e sagomare i vostri articoli,unendoli a una biblioteca di addirittura 600 immagini ,potrete dialogare, modem permettendo, con i vostri "inviati" speciali, facendovi trasmettere interessanti bozze o stupefacenti immagini degne di uno scoop sensazionale.
Non vi sono limiti a ciò che potrete creare con NEWSROOM : dal semplice bollettino informativo sino al più completo ed esauriente settimanale o quotidiano.
Data la semplicità e immediatezza di utilizzazione, NEWSROOM è davvero un ottimo programma, degno e incontrastato successore dei passati PRINT SHOP e DOODLE.

La Digital Solutions Inc. ha recentemente immesso sul mercato mondiale le versioni dei suoi più famosi programmi anche per il CBM128. Si tratta degli ampliati e migliorati adattamenti dei celeberrimi Paperback Writer, Paperback Planner e Paperback Filer.Molto presto saranno disponibili anche sul mercato italiano queste ottime utility, per iniziare a sfruttare il nuovo computer Commodore.

Commodore 128

VOICES FROM WORLD

Sta per aprirsi a Londra il settimo Commodore Computer Show, che sarà aperto al pubblico dal 9 al 12 del prossimo maggio Fra le novità è stata annunciata una'Performance' ufficiale dell'AMIGA,ultimo nato in casa Commodore!

E' stata appena presentata sul mercato italiano la celeberrima The Final Cartridge che sul mercato americano e mondiale ha già riscosso molto successo.
Si tratta infatti di un potente Monitor, e di un eccellente toolkit che vi permetterà di proteggere e sproteggere i vostri programmi,manipolandone il contenuto senza nessuna difficoltà.
Sarà inoltre possibile rimuovere protezioni di ogni tipo con questa rivoluzionaria cartuccia. Nella confezione è accluso un esauriente manuale d'istruzioni in italiano.

La Hewson Consultants, casa produttrice, del famoso Paradroid, ha recentemente presentato la sua nuova creazione : Uridium. Si tratta di un ottimo 'shoot ' em up, con scrolling orizzontale e grafica emozionante, il tutto unito a una colonna sonora davvero elettrizzante!

Finalmente anche in Itàlia è stato tradotto l'ottimo manuale per il CBM128 realizzato dalla casa editrice americana " Sams ". Il volume che si presenta come l'unica guida ufficiale per i possessori del nuovo Commodore, è costituito da un sunto più che dettagliato dell'originale manuali di istruzioni del computer, e da una sezione dedicata ai listati di nuovi programmi e di nuove routines tutte da provare. La pubblicazione è disponibile in tutta Italia con il titolo : '128 Personal Computer', edito dalle " Tecniche Nuove ".

La Covox Inc, nota casa produttrice del famoso sintetizzatore vocale per il CBM 128 ha annunciato la presentazione imminente del suo Voice Master anche in versione CBM 128.

L'ente spaziale americano NASA, ha dato il suo notevole e basilare contributo , nonchè l'autorizzazione alla realizzazione di Project Space Station, un programma che prevede la simulazione di una vera missione spaziale, a partire dai finanziamenti e dall'impiego dei capitali a disposizione, sino alla costruzione vera e propria di una stazione orbitale nello spazio. Il presidente Reagan ha personalmente promosso la campagna pubblicitaria a favore di questa nuova generazione di programmi didattici chiamata 'serie educativa per giovani astronauti' alla quale appartiene anche il famoso : Skytravel. Speriamo che in questo modo agli spaziali del 2000 non accadano più tragedie come quella del Challenger !

Una nuova trasposizione casalinga di una nota pellicola cinematografica : si tratta di Blade Runner, un gioco mozzafiato, sostenuto da uno stupendo arranggiamento delle musiche di Vangelis, realizzato dalla CRL inglese. Nel Regno Unito è stato persino indetto uno speciale concorso che vedrà premiati i primi risolutori di questo originale e divertente videogame.

Sono arrivati anche in Italia i famosi Floppy Disk Elephant che,stando alla pubblicità, dovrebbero dotare di una vera e propria memoria da elefante il vostro computer. In effetti questi dischetti sono tra i più venduti e apprezzati nel mondo anche grazie al loro prezzo decisamente concorrenziale. Sono disponibili sia a singola che a doppia densità.

Un nuovo videodigitalizzatore è stato creato per il computer AMIGA della Commodore. Si tratta dell'AMIGA EYE, un potente strumento per catturare l'immagine dal video e digitalizzarla, sfruttando i ben 4096 colori del suddetto computer. AMIGA EYE è distribuito e prodotto dalla Asquared System di Oakland, California. Si attende una prossima distribuzione anche sul mercato italiano .

La Infocom, nota software house, ha realizzato e distribuito in tutto il mondo, la serie completa di speciali opuscoli e manualetti di suggerimenti per risolvere tutte le sue famose Adventures.
Da Suspended a Hitchhiker's guide to the Galaxy e da Deadline a Cutthroats, ecco quindi disponibili tutti i consigli necessari per portare a termine le complicate avventure.Onde evitare,però che il giocatore più pigro, legga contemporaneamente tutte le soluzioni, è possibile scoprire consiglio per consiglio, colorando con uno speciale pennarello accluso al manuale, gli spazi dove il suggerimento apparirà magicamente.Una specie di inchiostro simpatico, quindi, che dovrete saggiamente amministrare per conservare una parte di mistero e di coinvolgimento nel gioco e che vi aiuterà a superare gli ostacoli particolarmente impegnativi.

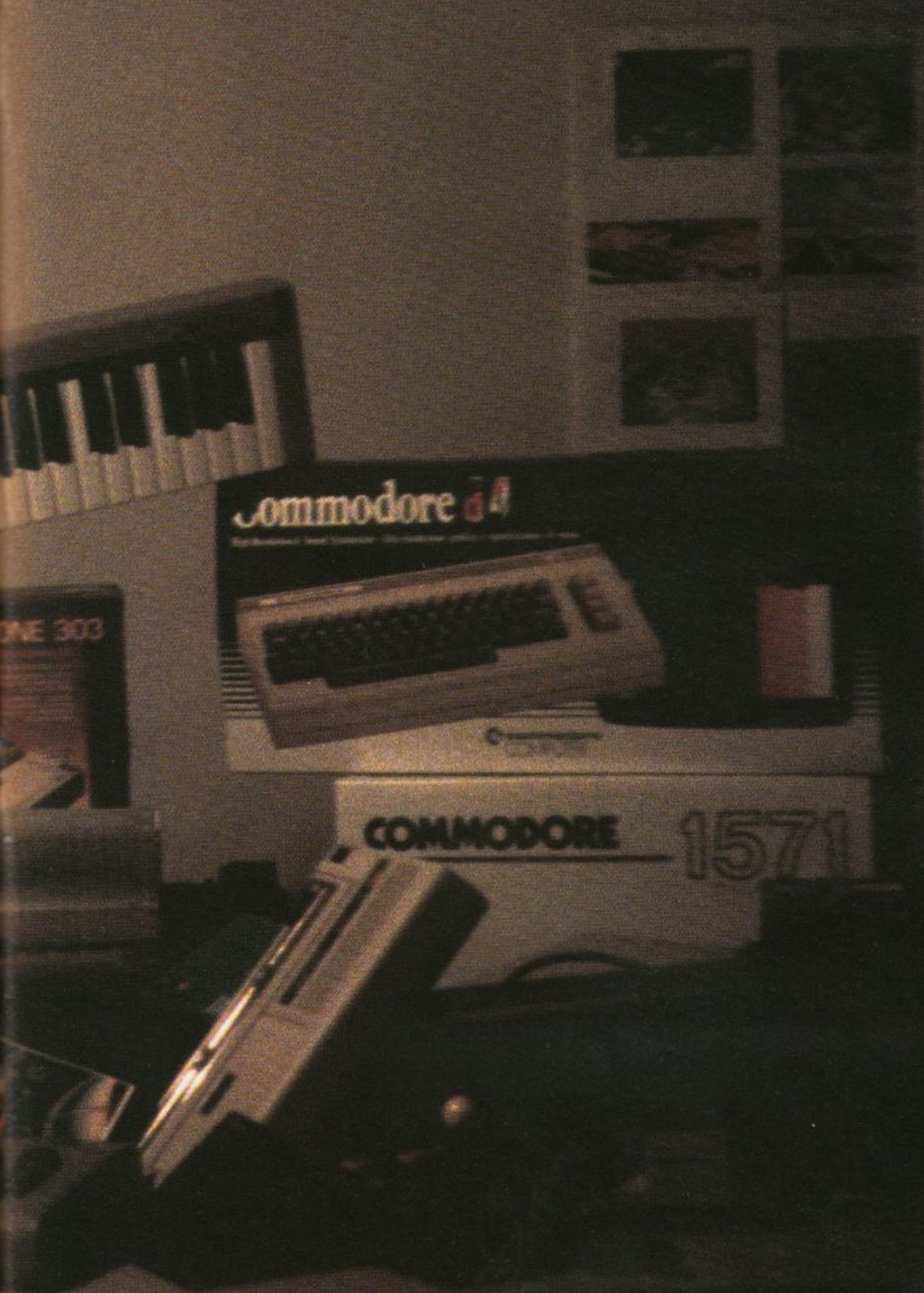
La BEYOND, casa madre di famosi Shadowfire, Lords of Midnight e Spy vs Spy,è stata acquistata dall'equivalente inglese della nostra SIP : la British Telecom . Nonostante questo avvenimento il responsabile di questa famosa Software House ha dichiarato di rimanere fedele agli impegni presi nei confronti dei Fans-Beyond e soprattutto di essere deciso a continuare la realizzazione dei progetti già iniziati. Si attende infatti prossimamente il nuovo videogame Nexus,che dovrebbe utilizzare intere schermate di gioco digitalizzate.

Se qualcuno di voi vorrà un giorno diventare programmatore, magari ricco e famoso anche negli U.S.A.,da oggi c'è una possibilità : imparare il linguaggio ADA L'ADA è infatti il linguaggio utilizzato dal Dipartimento della Difesa Americano e solo pochi sono in grado di gestirne e programmarne le innumerevoli istruzioni. La denominazione ADA deriva dal nome della figlia del famoso poeta inglese Lord Byron.Oggi, però anche i possessori di un CBM 128 hanno la possibilità di imparare o almeno di prendere una certa dimistichezza con questo misterioso linguaggio. Utilizzando il vostro CBM128 in maniera CP/M infatti, potrete usare uno speciale corso introduttivo a questo nuovo linguaggio, in attesa di future più esaurienti realizzazioni.

La Computermania non ha proprio limiti . In America, infatti, una nota casa produttrice di prodotti alimentari ha realizzato per tutti gli appassionati delle realistiche riproduzioni di chip elettronici in cioccolato e delle confezioni di biscotti con una forma decisamente un pò troppo rassomigliante a un floppy disk. Non è finita qui : protagonista di questa nuova "moda" è stata una nota catena di negozi di abbigliamento il cui proprietario ha avuto la felice (?) idea di realizzare e distribuire cravatte con disegni di floppy disk miniaturizzati e di minuscoli chip, mandando in visibilio tutti i patiti del computer.

Per gli amici d'oltremanica possessori di un modem è stata realizzata un'avventura sul modello dei vari ' Temple of Apshai ' che li vedrà giocare via cavo , simultaneamente da un capo all'altro della Inghilterra. Si tratta di M.D.U.(multi users dungeons) ovverosia delle ' caverne per utenti multipli ', un gioco di avventura appunto, dove gli amici anglosassoni potranno cimentarsi scambiandosi aiuti e suggerimenti via cavo.

HARDWA

RE TEST

HARDWARE TEST

Quando si vuole acquistare dell'Hardware per il proprio computer il problema maggiore è rappresentato da un lato dal fatto di conoscere le proprie esigenze e, dall'altro, di non sapere bene ciò che può soddisfare (ammesso che esista) queste esigenze.

Può anche succedere che, trovato ciò che si cercava e che si riteneva valido, sorgano, ahimè, delle sorprese sgradite.

Perciò queste pagine, dedicate all' Hardware, si propongono di realizzare delle prove dell'Hardware ritenuto migliore, come se fosse già l'utente a realizzarle a casa propria.

Ovviamente, poi oltre alla 'prova su strada', verranno riportate anche le vere e proprie caratteristiche tecniche e,con un occhio rivolto verso l'acquisto,le indicazioni riguardanti la casa produttrice e il distributore.

Verranno anzitutto prese in considerazione le periferiche più utili quali drive registratori, stampanti (o plotter) e monitor.

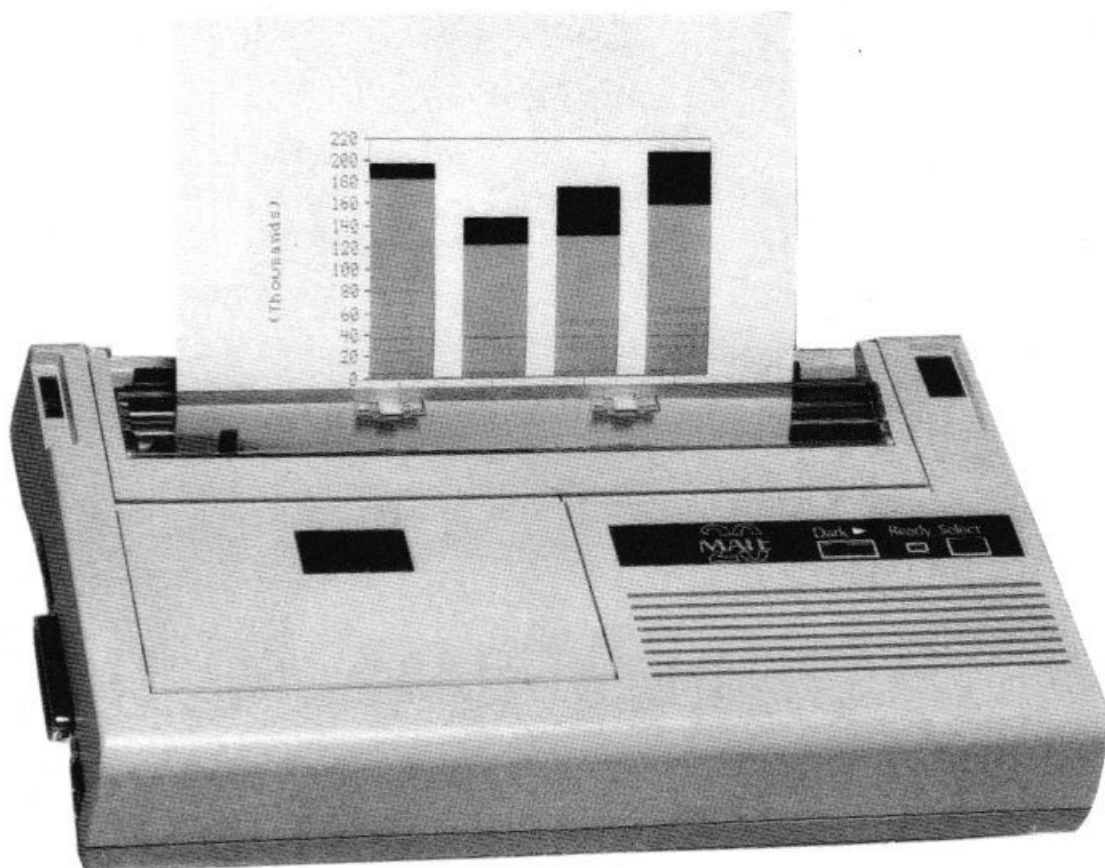
Saranno anche descritti accessori tipo digitalizzatori (video e audio), modem, joystick, penne ottiche, tavolette grafiche.

Uno sguardo sarà poi rivolto anche ad accessori particolari quali ad esempio : interfacce e cartucce particolari per proteggere e/o sproteggere programmi , cavi e interfacce per velocizzare il funzionamento delle periferiche e altro ancora (per esempio programmatori di Eprom).

Naturalmente tra tutto l'Hardware che è disponibile per CBM64 e 128 verrà scelto solo ciò che, a giudizio di gente esperta e competente, è ritenuto valido.

L'OKIMATE 20 è una stampante in nero e a colori, a trasferimento termico e a matrice di punti. In questa sede si parlerà del modello per CBM64 che viene collegato al computer con il cavo seriale (come una qualsiasi stampante Commodore).

Questo è reso possibile dal tipo di interfaccia fornito con la stampante che, essendo su una scheda inserita a lato, può essere facilmente cambiata (la ditta produttrice commercializza un solo tipo di stampante adatto a tutti i computer grazie a questo nuovo sistema di interfacciamento.)Se si cambia computer la stampante, solo sostituendo la scheda e senza alcun difficile lavoro di ricerca e di settaggio di strane interfacce ,

HARDWARE TEST

va sempre bene).

Per finire l'analisi di questa originale interfaccia è necessario dire che sulla scheda vi è una serie di switch per la scelta del set di caratteri internazionali (Commodore, tedesco, inglese, francese, italiano, etc.), per il numero di device (4 ò 5) e per il LINE FEED , etc.

La OKIMATE 20 nonostante sia ricca di funzioni è di dimensioni molto contenute : è grande come la MPS803 e pesa circa 3 chilogrammi.

Sempre per fare un paragone con la MPS803 la OKIMATE 20 durante il funzionamento fa veramente pochissimo rumore, tanto da non sembrare che stia stampando (è presente un led comunque, per avvertire se è spenta,accesa o in pausa).

Siccome questa stampante funziona a trasferimento termico è possibile stampare non solo su carta normale (foglio singolo e modulo continuo oppure cartoncino) ma anche su fogli lucidi oppure su fogli di acetato (quelli per lavagne luminose).

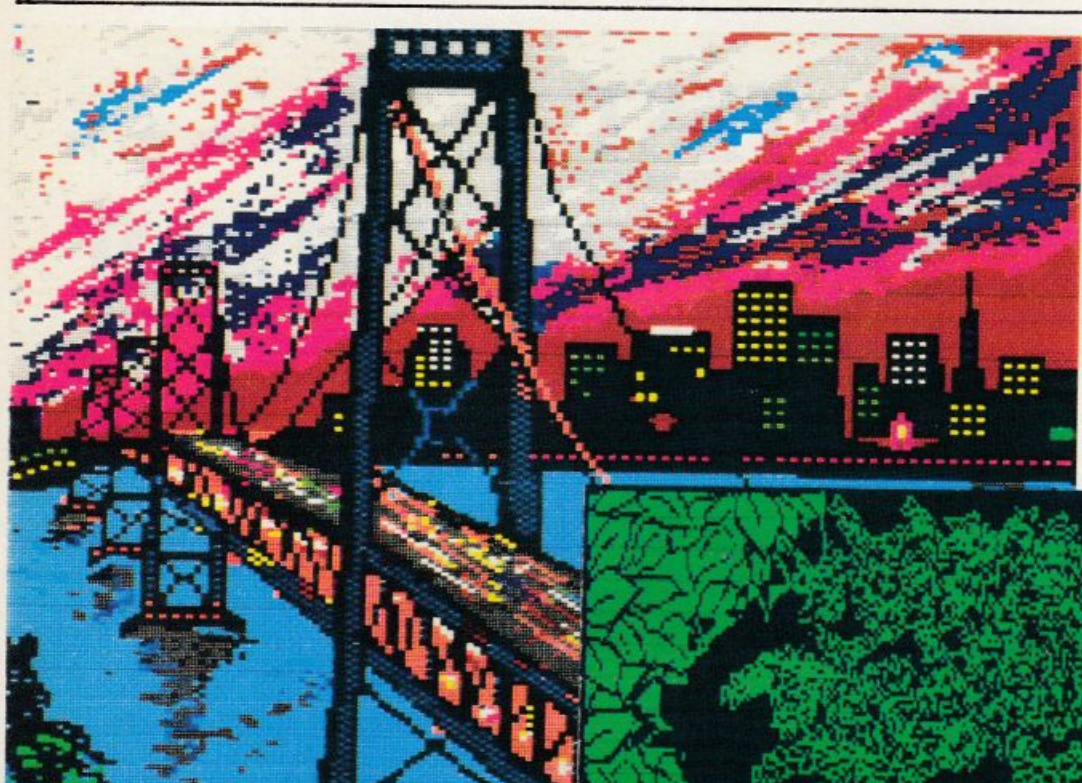
Se poi si volesse risparmiare il nastro, per altro assai più economico che non quello per altre stampanti , si può stampare su carta termica senza nastro , ovviamente solo in nero.

Questa carta può essere sia a fogli singoli sia in rotoli, tanto il trascinamento della stampante è ottimo.

A seconda del supporto su cui si stampa e delle esigenze personali sarà possibile regolare l'intensità della stampa , grazie a una òpportuna levetta.

Due ultime notizie tecniche. Filosofia di questa stampante è l'estrema facilità d'uso : in questa ottica è dunque facile cambiare i nastri (vi è il nastro per stampare a colori e quello per stampare in nero).

Se si dovesse danneggiare la testina niente paura, poichè è possibile sostituirla da soli in pochi secondi.

Veniamo ora al funzionamento vero e

proprio.

A seconda del modo di funzionamento la velocità di stampa varia da 40 a 80 CPS (caratteri per secondo).

L'OKIMATE 20 è una stampante sia per la grafica che per il testo.

Per stampare a colori (grafica e/o testo) è possibile usare un programma in Basic,sul manuale vi è qualche esempio, oppure si può utilizzare il programma su floppy che viene dato con la stampante.

Tale programma permette di stampare a 16 colori le pagine grafiche fatte con i più comuni programmi di grafica : Ddodle,Koala, Edumate, Super Sketch, Flexidraw, Paint Magic, Chalkboard, Blazing Paddles, Sorcerer' Apprentice.

E' comunque prevedibile, tra breve,l'uscita di altri programmi per utilizzare la OKIMATE a colori, magari sfruttando,come suggerisce il manuale; non solo 16 , ma molti più colori (grazie all'uso oltre che di tinte piene anche di retinati).

Anche per la stampa in bianco e nero , la stampante può essere facilmente gestita con semplici comandi diretti in Basic.

In questo caso dobbiamo fare due discorsi separati per grafica e testo.

Per il funzionamento in modo grafico la OKIMATE 20 può essere facilmente gestita anzitutto col programma di cui è corredata allo acquisto : questo programma permette di stampare in cinque tonalità di grigio le pagine grafiche fatte con i più noti programmi di grafica.

In modo grafico la OKIMATE è perfettamente compatibile con qualsiasi programma fatto per MPS801/803 (anche in modo testo).

Ovviamente se usata al posto di una MPS/801/803 si noterà una certa differenza :la qualità della stampa della OKIMATE è decisamente molto superiore a quella della MPS801 803. Comunque,per i più esigenti,vi sono già sul mercato dei programmi che funzionano selezionando specificatamente la OKIMATE

Per il funzionamento in modo testo essa dispone di molte funzioni (per lo meno tutte quelle che sono necessarie a stampare un testo di elevata qualità), ma il tutto dipende dal programma che si usa come word processor (gli esempi alla fine di questo testo sono stampati usando la OKIMATE con Superscript).

Tutte le funzioni in modo testo possono essere comandate pure da Basic,ma il risultato è meno ecclatante.

L'OKIMATE in modo testo può funzionare a due velocità diverse : DATA PROCESSING (funzionamento a 80 CPS) oppure CORRESPONDENCE QUALITY (cioè letter quality).

I caratteri possono essere sia al positivo sia al negativo.

Come funzioni sempre disponibili si hanno il corsivo (utile per evidenziare parole), i caratteri esponenti e quelli deponenti (usati nelle note,nei rimandi o nelle formule chimiche e matematiche).

E' pure disponibile il sottolineato,il quale risulterà utile a molti.

Per i più esigenti sono disponibili diversi passi di carattere (varie dimensioni) :

Pica - 10 CPI * ; 80 CPL **
Pica allargato - 5 CPI ; 40 CPL
Elite - 12 CPI ; 96 CPL
Elite allargato - 6 CPI; 48 CPL
Compresso - 17.1 CPI ; 138 CPL
Compresso allargato - 8.5 CPI; 68 CPL
* = caratteri per pollice
** = caratteri per linea

Naturalmente tutte le funzioni di testo possono essere combinate tra loro allo scopo di ottenere quanto di meglio potete dal vostro CBM 64.

Da questo punto di vista il vostro C64 o 128, con l'utilizzo di un word processor di qualità e con la OKIMATE 20, può diventare un insostituibile strumento di lavoro per il trattamento di testi.

Da quanto detto è chiaro che la OKIMATE sia destinata a un'ampia schiera di utenti Commodore (o di altri computer se si acquista il modello con l'interfaccia opportuna).

Questa stampante è dunque adatta per chi usa il proprio Commodore per hobby oppure per lo studio e/o per il lavoro : è insomma la stampante per tutta la famiglia anche in virtù del fatto che è di uso molto semplice (il manuale è completo ed esaudiente e riporta anche parecchi esempi).

Infine è da tenere presente che la OKIMATE 20, qualora si guasti ,gode di un valido servizio di assistenza di cui si fanno garanti molte altre grandi marche di computer, oltre alla Commodore, avendola adottata come stampante a colori.

OKIMATE FONT SELECTION GUIDE

With the vibrant impact of over 100 sizzling colors and the prestige of Near Letter Quality printing, the *Okimate Personal Color Printer* brings your Commodore to life.

With the vibrant impact of over 100 sizzling colors and the prestige of Near Letter Quality printing, the *Okimate Personal Color Printer* brings your Commodore to life.

EXPENSES	JAN	FEB	MAR	APR	MAY	JUN	JUL	AUG	SEP	OCT	NOV	DEC	TOTAL
Department A	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Department B	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
TOTAL	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

OKIMATE/COMMODORE DECIMAL CONTROL CODES

PITCH	START	END	FEATURE	START	END
5 CPI	15:14	**	UNDERLINE	27:67	27:68
6 CPI	28:14	**	*ITALIC*	27:37:71	27:37:72
8.5 CPI	29:14	**	^^^^^SCRIPT	27:74	27:75
10 CPI	15	**	...SCRIPT	27:76	27:77
12 CPI	28	**	NLQ	27:71	27:59
17.1 CPI	29	**	DRAFT	27:69	27:71

*** THESE CHARACTER PITCHES ARE ENDED BY CHANGING TO ANOTHER PITCH.*

Prova di stampa in PICA
Prova di stampa in ELITE
Prova di stampa in CONDENSATO

P I C A a l l a r g a t o
E L I T E a l l a r g a t o
CONDENSATO allargato

Prova di stampa in PICA negativo
P I C A a l l a r g a t o n e g a t i v o

PICA sottolineato
ELITE sottolineato
CONDENSATO sottolineato

P I C A s o t t o l i n e a t o e s p a n s o
E L I T E s o t t o l i n e a t o e s p a n s o
CONDENSATO sottolineato espanso

PICA corsivo
ELITE corsivo
CONDENSATO corsivo

P I C A c o r s i v o a l l a r g a t o
E L I T E c o r s i v o a l l a r g a t o
CONDENSATO corsivo allargato

PICA corsivo negativo
P I C A c o r s i v o a l l a r g a t o n e g a t i v o

PICA corsivo sottolineato
ELITE corsivo sottolineato
CONDENSATO corsivo sottolineato

P I C A c o r s i v o s o t t o l i n e a t o e s p a n s o
E L I T E c o r s i v o s o t t o l i n e a t o e s p a n s o
CONDENSATO corsivo sottolineato espanso

Prova di caratteri esponenti e deponenti:
$[Cu(NH_3)_4]^{2+} = Cu^{2+} + 4NH_3$

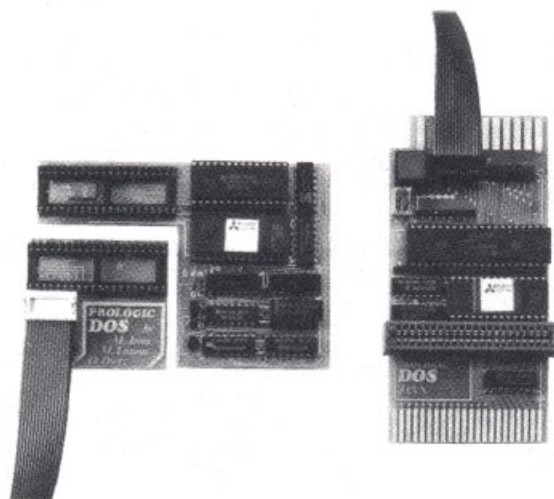
a cura di: **SCHIAVON Cesare.**

Prologic Dos —

E' senz'altro il più sofisticato prodotto tedesco sul nostro mercato, rende il vostro disco DRIVE 1541 fino a 35 VOLTE PIU' VELOCE ed è in questo momento il DRIVE PIU'VELOCE del mondo per il vostro Commodore 64.

Di facile installazione utilizza la trasmissione dei dati in parallelo rendendo possibili le seguenti velocità :

FILE PROGRAMMA	: 35 VOLTE PIU' VELOCE IN CARICAMENTO
	: 13 VOLTE PIU' VELOCE A IMMAGAZZINARE
FILE RELATIVE/SEQU.	: 10 VOLTE PIU' VELOCE IN CARICAMENTO
	: 8 VOLTE PIU' VELOCE A IMMAGAZZINARE

Caricamento automatico del primo programma sul disco.
Tasti funzione completamente programmati.
Caricamento della directory in qualsiasi modulo senza perdita di programma.
COMANDI-DOS semplificati. Test della memoria RAM in 0.1 sec.
Aumento della capacità di immagazzinamento dati sul disco di circa 80 K.
Formattazione del disco automatico in 18 secondi su 35 Tracce (664 Blocchi Liberi) e 40 Tracce (749 Blocchi Liberi).
Trasformazione CODE - CBM - ASCII automatica.
Collegamento Centronics con riconoscimento automatico dello indirizzo attraverso il Canale 4.
Commutazione di 5 livelli del sistema operativo del C64/Prologic rendendolo al 100% compatibile con tutti i programmi.
Centratura automatica di inserimento del disco.
Expansion Port libera. Disabilitazione della battitura della testina in seguito a formattazione o errore.
Tasto Reset presente.
Permette il collegamento di più dispositivi di caricamento possibili. RS232 (V.24) ulteriore disponibile.

PROLOGIC COPY

E' il programma copia del Prologic Dos e permette di copiare un intero dischetto nel limite di 20 secondi con uno o più dispositivi di caricamento (cambio di dischetto non incluso). Eventuali errori presenti nei programmi saranno copiati con il copiatore a 40 Tracks.

COMPARAZIONE TRA SISTEMI

	1541 NORMAL	SPEED DOS PLUS	4040	PROLOGIC DOS
202 blocks load	2'11"	25"/16"*	36"	5"
202 blocks save	2'25"	1'41"	41"	10"
formattazione	88"	23"	55"	18"
664 blocks load	4'40"	2'35"	2'01"	1'58"

* a seconda delle versioni

QUICKBYTE II EPROMBRENNER

Eccezionale 4K EPROM in 4 SECONDI !!

Questo valore fa del Quickbyte II il più veloce programmatore del mondo.

Dati tecnici :

-di semplice installazione permette l'esecuzione immediata del programma di gestione in linguaggio macchina

-avviamento autonomo senza interruttore, senza cavo e senza l'uso di spine esterne

-super veloce, il più intelligente Algoritmo-Prologic rende possibile il tempo di programmazione in 2.5 secondi per 4K Byte Eprom.

Programma : 2508 - 2516 - 2532 - 2732A - 2564 - 2716 - 2758 2732 - 2764 - 2764A - 27128 - 27128A - 27256 - 27916 - 57256 87C64 - 5133 - 5143 senza ricaricamento 27512 - 27513 - con ricaricamento automatico X14CC54 + tutte le Eproms del tipo A / B / C/ D.

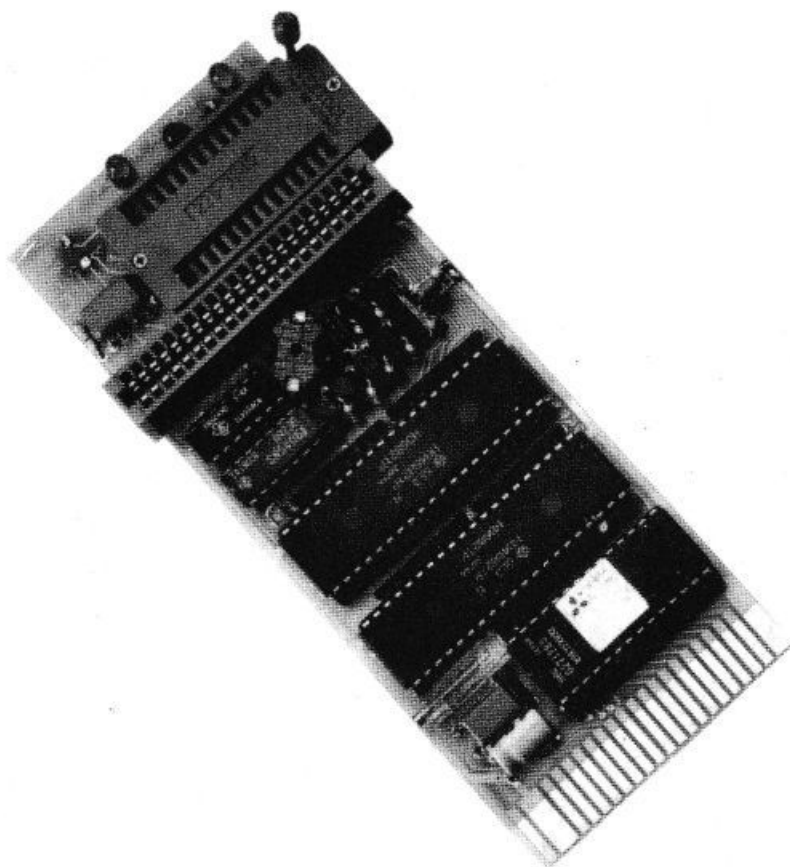
Legge 2332/2364 (ROMS)

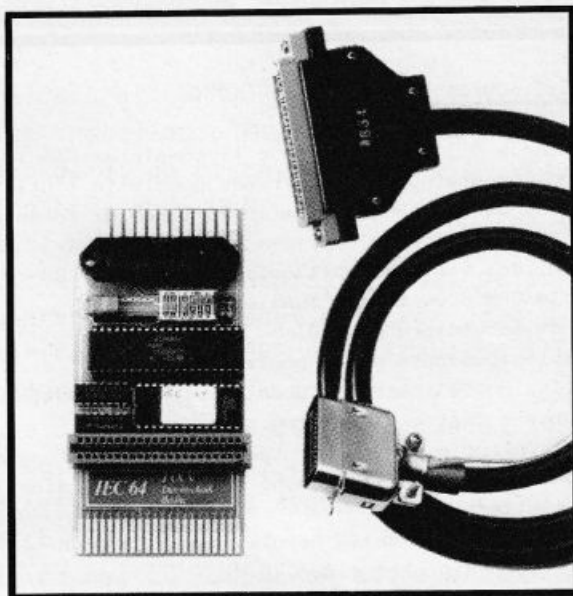
-Efficace Monitor per il linguaggio macchina integrato

-Basic Booter per generare dei programmi Basic Autostart in Eprom integrato nel Software del Quickbyte II

-Corredato di materiale documentativo e di scheda prova per Eprom programmate.

CARATTERISTICHE

FAST LOAD INCORPORATO
GESTIONE INTEGRATA
LEGGE,SCRIVE,COMPARA
TEXT - PROVA
GUIDA MENU' IN TUTTI I PUNTI
APPROFONDIMENTO DEL MODULO SPINA
PROGRAMMAZIONE DI UN SINGOLO BYTE
OPERAZIONI DISCHETTI
ESEGUE MODULI FINO A 128K BYTE
ALGORITMI PIU'INTELLIGENTI E VELOCI
MONITOR CON MOLTE FUNZIONI
R INDICE MENU'
G SALTO DI INDIRIZZO
M CONTROLLO INDICE MEMORIA
L CARICAMENTO DEI PROGRAMMI
S MEMORIZZAZIONE PROGRAMMI
OPERAZIONI DI CALCOLO
F RIEMPIMENTO CAMPI MEMORIA
T SPOSTA CAMPI MEMORIA
H RICERCA FUNZIONI
D DISASSEMBLAGGIO
ES,EC DEFINIZIONE SPRITES

IEEE 488 INTERFACE (IEC)

Sul vostro C64 funziona in modo veramente professionale.
-Trasmissione dei dati in piena velocità IEEE 488. Attraverso il nuovo sistema di funzionamento (compatibile in tutto con il 64 originale) non necessita di spazio memoria. Ciò la rende compatibile al 100% con tutti i programmi (anche programmi linguaggio macchina con Jump diretti al sistema di di funzionamento originale).
Possono venire ugualmente utilizzati gli spazi (campi) di memoria da ($ 8000 $9FFF) così come per ($C000 - $CFFF).
Nuovo e potente DOS di funzione migliorato nella versione 5.1.
Bus seriale C64 così come V.24 restano utilizzati senza ulteriore commutatore.
8 BIT (uscita punto di taglio parallelo centronics) integrata su User Port e regolabile.
Ampliamento dello spazio spina Modul Port (on board).
Manuale d'uso informativo.

HIGH SPEED 2016

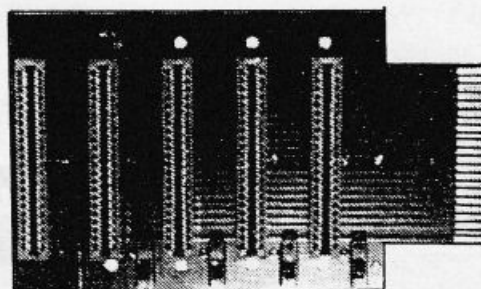
Interfaccia parallela per Drive 1541 e C 64. Si compone di un cavo che collega il Drive al C64 con l'uso della User-port (compatibili con C 128). Con l'ausilio del suo Software permette di velocizzare il caricamento dei programmi di oltre 15 volte oltre l'uso di copiatori particolarmente veloci per disco (20/30 sec.). Viene fornito con disco Software. Istruzioni d'uso e servizi.

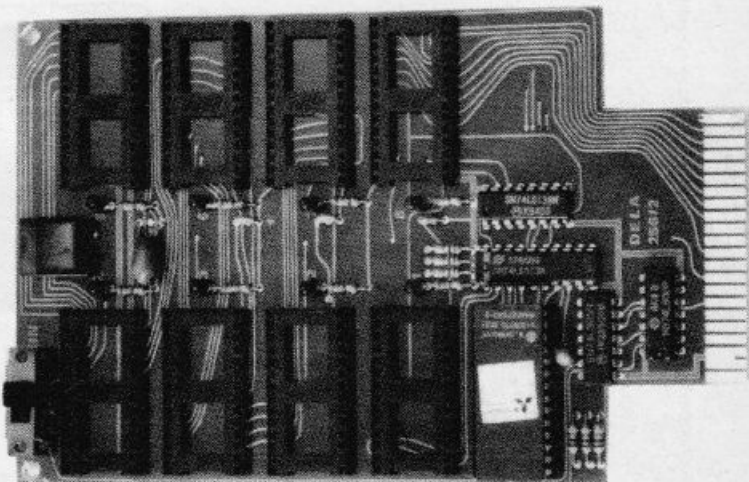
* * *

* * *

STECKPLATZERWEITERUNG (MODUL PORT)

Permette di espandere l'Expansion Port per l'inserimento di diversi moduli di espansione. Esso viene chiamato anche modulo PORTEXPANDER.
Inoltre dà la possibilità di inserire più moduli o schede Eproms nello stesso tempo. L'innesto e il disinnesto degli stessi avviene attraverso singoli interruttori.
Si ha il programma desiderato presente stabilmente senza ricorrere al noto e fastidioso caricamento.
Versioni disponibili :
1- Scheda pronta all'inserimento di due moduli / scheda
2- Scheda pronta all'inserimento di tre moduli / scheda
3- Scheda pronta all'inserimento di quattro moduli / scheda
3a Uguale al punto 3 + Interruttore di selezionamento.
4- Scheda pronta all'inserimento di cinque moduli / scheda
4a Uguale al punto 4 + Interruttore di selezionamento.

* * *

SUPEREPROMKARTE 256 K

Questa scheda è in parte analoga alla precedente.
Offre una capacità di memorizzazione programma molto alta (256 K). Anche essa è corredata di una Eprom guida che permette di selezionare i programmi come da una Directory e attivarli immediatamente senza interferire,nè occupare la RAM del calcolatore.
Inoltre è occupato uno speciale "Modul Generator" che permette anche ai meno esperti di occupare con programmi (richiesti) tutti i Bytes non utilizzati dalle varie Eproms programmate. E' interessantissimo il possibile uso di programmi particolarmente lunghi (per caricamento e immagazzinamento dati) quali : Gestioni, Calcolo, Word Processor Data Base ecc.
Completa guida informativa e manuale d'uso.

TECHNICAL hardware

80 PLUS (SCHEDA 80 COLONNE)

Questa scheda è l'integrazione e il completamento ideale per il vostro Computer C 64. Essa rende possibile l'utilizzo di testi e dei dati in 80 Colonne in 25 linee di formato su un normale TV o Monitor colore.

Qui alcuni dei vantaggi particolari dell' 80 PLUS :

1)Tutte le CBM 8000 Editor funzioni
Punti da tabulatore max 80
Scroll indipendente dalle posizioni (CRSR)
Cancellazione e inserimento delle righe automaticamente con cursore destro e sinistro.
Metodo grafico e testo commutabile. Tutte le funzioni Editor sono programmabili, nonchè raggiungibili direttamente dalla tastiera.

2)Altissima velocità della Scroll (circa 22 righe al sec.) senza nessun disturbo video.

3)Compatibilità con Software diretta con : EX-BASIC/SIMON'S-BASIC/AUSTRO-COMPILER/CPM scheda z-80.

4)Rappresentazioni di segni professionali :
Metodo grafico 8 X 8 punto matrice
Metodo testo 8 X 10 punto matrice
Nitidi, regolari e ben marcati segni attraverso l'esatta osservanza delle norme Video e Monitor.

5)Rappresentazione di tutti i segni possibili in C 64.

6)Emissione dei segni commutabili tra 40 e 80 colonne anche nel corso di un programma.

7)Video RAM anche direttamente con Poke e Peek leggibili senza nessun disturbo o sfarfallamento.

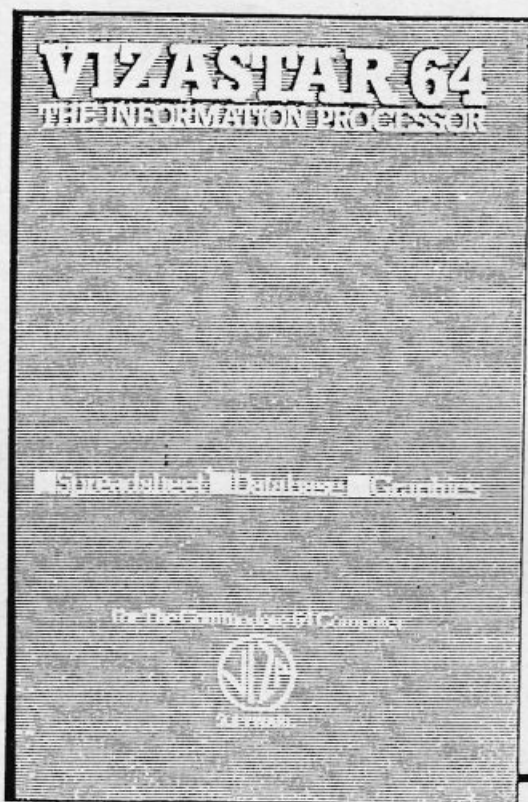
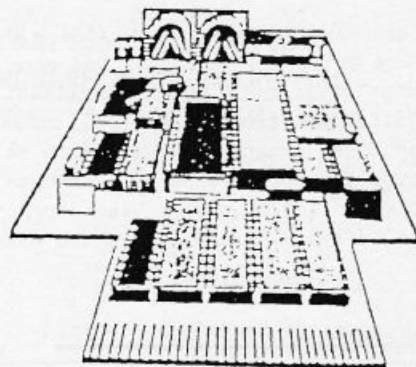
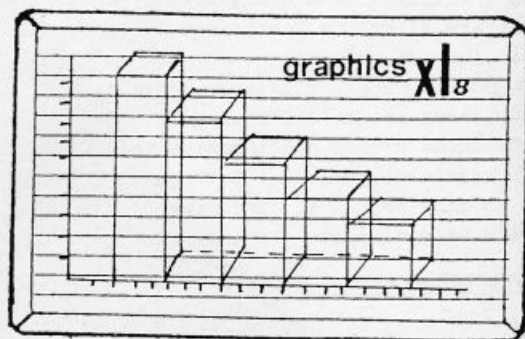
8)La velocità di lavoro sul Commodore 64 su 80 colonne si eleva circa dell' 8% .

9)L'emissione del tono resta inalterata e si mantiene in buono stato.

10)I tasti SHIFT/STOP inviano direttamente il comando a disco, invece che al registratore a cassetta.

11)Il modello 80 PLUS posto nell'Expansion Port è adatto a incorporare una scheda che permette l'attacco di una eventuale scheda CPM e una espansione per l'inserimento di Eprom.

12)Uscita di norma per un normale TV o Monitor a colori. Nell'installazione non viene richiesto nessun intervento da personale specializzato, infatti è di facile e diretto inserimento.

13)Il pacchetto comprende :
Scheda 80 Colonne
Cavo TV o Monitor
Dettagliata guida all'installazione e servizi.

TECHNICAL hardware › collection

☐ **SPEED DOS PLUS** : Sistema hardware da applicare al COMMODORE 64 munito di unità lettura disco,di semplice installazione.

Caratteristiche : Caricamento e salvataggio da disco circa 10 volte più veloce (anche per files del tipo SEQ.,REL.,USR.,) Tasti funzione programmati,molteplici comandi diretti per il controllo delle periferiche,Monitor,trasmissione dei dati in parallelo,completa trasparenza,tasto reset,ecc.,ecc.,ecc.

☐ **THE FINAL CARTRIDGE** : Sistema hardware da inserire al COMMODORE 64 attraverso l'uso della porta di espansione,contenuto in custodia rigida.

Caratteristiche : Comandi di programmazione Basic,Comandi Dos,Turbo Tape, Tasti Funzione programmati e aggiunta di nuovi comandi da tastiera, HardCopy del video in HiRes,Interfaccia stampante, Monitor, accesso a 24K di RAM sotto ROM.

☐ **TURBO 150** : Sitema hardware da inserire nel COMMODORE 64 attraverso l'uso della potra di espansione,contenuto in custodia rigida.

Caratteristiche : Non occupa memoria,caricamento e salvataggio da nastro circa 10 volte più veloce,da disco 5 volte più veloce,16 comandi aggiuntivi per nastro e disco,18 nuovi comandi Basic, oltre a 32 nuovi comandi per MONITOR,Assembler e dsassembler, Pre-programmazione degli 8 tasti funzione,facilitazioni per copie da nastro a nastro,da disco a disco,da disco a nastro, da nastro a disco,tasto Reset,trasformazione della P.U. in interfaccia Centronics per il collegamento di stampanti non CBM.

☐ **MACH 5 FAST LOADER** : Questa cartuccia è disegnata per l'uso con il COMMODORE 64 e con il 1541 Disk Drive.

Caratteristiche : Velocizza il caricamento e il salvataggio di circa 6 volte da disco,aggiunta di comandi diretti da tastiera,disabilitazione della battitura testina del drive,HardCopy video,comandi per l'uso diretto di stampanti,aggiunta di 4K ram,corredato con disco software per l'archivazione di dati.

☐ **HACKER** : Hacker è una cartridge che viene inserita nel COMMODORE 64 e se non usata rimane completamente invisibile al sistema operativo del Computer.

Caratteristiche : Esegue il backup di qualsiasi programma precedentemente caricato in memoria da disco o da nastro ,sproteggendo qualsiasi routine di controllo o testatura d'errore,velocizza e crea un Autobooting/run sul programma copiato.

☐ **FREEZE FRAME** : Anche questo sistema Hardware è una cartridge analoga alla precedente.

Caratteristiche : Caratteristiche analoghe al sistema cartridge Hacker consente di sproteggere un programma dando però la possibilità di scaricare lo stesso direttamente su nastro.Permette inoltre di eseguire in alta risoluzione un HardCopy del video.

◎ **CAPTURE I° & II°** : Cartridge da inserire nella espasion-port del COMMODORE 64 - Come le precedenti serve a congelare la memoria del 64 dopo aver caricato un programma e quindi procedere alla copia dello stesso. La II° versione permette l'uso del cartridge in accoppiamento simultaneo con il programmatore di Eproms-

promenade.

AMIGA HR

una nuova realtà commodore.

La Commodore International annunciò lo scorso 23 luglio, negli Stati Uniti, la presentazione ufficiale del tanto atteso AMIGA A1000 PC.

Durante una speciale cerimonia la famosa casa produttrice di computer introdusse il primogenito di una nuova generazione di calcolatori elettronici.

Dopo le successive presentazioni in gran parte del mondo, il nuovissimo AMIGA approda anche sul mercato italiano , preceduto da commenti , presentazioni e molte voci di corridoio che ne mettono in evidenza le eccezionali caratteristiche.

Senza ombra di dubbio questo Personal Computer è la più diretta testimonianza di un notevole passo avanti fatto nei riguardi del rapporto prezzo-prestazione.

La macchina sfrutta, ad esempio,3 chip speciali per controllare e gestire in maniera impeccabile la grafica eccezionale il suono (ben 4 voci), la possibilità di creare le cosiddette "Windows" o finestre di lavoro e, infine, per organizzare le sue numerosissime capacità e potenzialità in ogni campo.

L'Amiga si avvale inoltre di 256K RAM e prevede un'espansione di memoria di altrettanti Kylobytes.

Una sua particolarità è il fatto di disporre di speciali 192K di RAM disponibili per immagazzinare il suo specifico sistema operativo.

La Commodore ha inoltre dichiarato di immettere prossimamente sul mercato degli speciali chip ROM contenenti la versione di questo sistema operativo eliminando quindi il problema del caricamento da disco a computer, ogni qual volta si voglia utilizzare questo particolare DOS

Un'altra caratteristica che contraddistingue questo nuovo Personal Computer è l'utilissimo drive per dischetti da 3 - 1/2 pollici inserito nel corpo principale del calcolatore.

Questa unità a dischi prevede infatti lo utilizzo di supporti magnetici a doppia densità, è dotato di una doppia testina ed espande la capacità di immagazzinamento dei dischetti fino a 880K.

Inoltre,nonostante non vi siano ulteriori porte d'espansione sul retro, sarà possibile collegare attraverso una apposita interfaccia, ben 3 Disk drive addizionali.Non va dimenticato il fatto che questo AMIGA dispone di potenzialità notevolissime in tutti i campi, a partire da ottimi videogiochi fino a utilissimi, competitivi ed eccellenti programmi gestionali e utility.

Per quanto riguarda poi l'amministrazione dei comandi e delle specifiche funzioni operative, questo computer offre oltre alla apprezzata possibilità di sfruttare le suddette "finestre" di lavoro multiple,l'uso sviluppattissimo di icone,menu,schermi multipli,animazioni e realizzazioni grafiche eccellenti,nonchè l'impiego di uno speciale mouse a due pulsanti .

Prendendo in considerazione le possibilità di realizzazioni grafiche dell'AMIGA, sarà utile sapere che la risoluzione offerta sullo schermo è di ben 320 X 200 Pixels sfruttando 32 colori e di 640 X 400 con 16 colori.

Utilizzando speciali trucchi di programmazione sarà inoltre possibile ottenere sullo schermo tutti i 4096 colori , contemporaneamente, sfruttando la risoluzione a 640 X 400.

Questo artificio sarà possibile solo a patto di rinunciare a parte della velocità di esecuzione dei programmi da parte dell'AMIGA.

Vi è la possibilità di sfruttare e gestire ben 8 sprites, con speciali controlli di priorità sulle collisioni e sugli effetti speciali di animazione.

Anche le prestazioni di AMIGA in campo

musicale non sono da sottovalutare, ben 4 voci contro le 3 del Commodore 64 gestiranno contemporaneamente ogni vostra realizzazione musicale offrendovi quindi una maggiore versalità e disponibilità anche in questo campo.

Questo computer si può collegare a un monitor RGB o composito ed è anche previsto l'utilizzo con un normale televisore a colori.

Si potranno collegare degli altoparlanti stereofonici.,joystick, mouse, tavolette grafiche, penne ottiche e ci si potrà avvalere di una speciale interfaccia già inserita nel computer.

Per quanto riguarda le caratteristiche tecniche questo AMIGA soddisfa pienamente le aspettative e invoglia a una immediata "prova su strada" che, peraltro , non mancheremo di proporvi in uno dei prossimi numeri.

La parte più interessante e immediata è, soprattutto il nuovo Software.

Il punto forte delle prestazioni di questo computer è uno speciale sistema operativo che, una volta caricato, permetterà una discreta compatibilità con l'MS-DOS dell'IBM, la Commodore infatti assicura che molti programmi tra cui i Flight Simulator, il DBase III e il Multiplan sono perfettamente compatibili e perciò utilizzabili con l'AMIGA.

Un nuovo e potentissimo digitalizzatore di immagini, l'AMIGA EYE, e già stato immesso sul mercato dalla Asquared System e la Kurta Corporation ha annunciato la distribuzione della Penmouse, una particolarissima penna ottica senza filo che potrà utilizzare anche sofisticate tavolette grafiche.

Un'altra particolare realizzazione esclusiva per questo nuovo Personal sarà la T-Card, una speciale espansione contenente 1 Meg di RAM addizionale.

Questa T-Card doterà l'AMIGA di un orologio digitale con un dettagliato calendario, di un'interfaccia per l'utilizzo di periferiche con Hard-DisK e di una porta parallela per stampanti.

E' inoltre disponibile un Microsoft Basic per l'AMIGA e uno speciale elaboratore di testi con accluso sintetizzatore vocale che prevederà addirittura l'impiego di voci femminili o maschili.

La vasta gamma di software disponibile si estende quindi con i vari linguaggi di programmazione, compilatori e programmi didattici.

Anche nell'ambito ricreativo l' AMIGA non faticherà a stupirci grazie alle ottime realizzazioni di alcune software house come la Broderbund e la Electronic Arts.

Tanto per citare qualche titolo avremo Marble Madness in versione casalinga,Skyfox, Archon, 7 Cities of gold,Halley Project e tanti altri divertentissimi giochi.

Secondo gli esperti e soprattutto i consumatori americani che lo hanno già potuto provare, questo nuovo prodotto di casa Commodore ha tutte le carte in regola per imporsi decisamente nel campo dei Personal e per soddisfare anche le esigenze dei programmatori domestici e non, e di quelli più smaliziati e 'difficili!

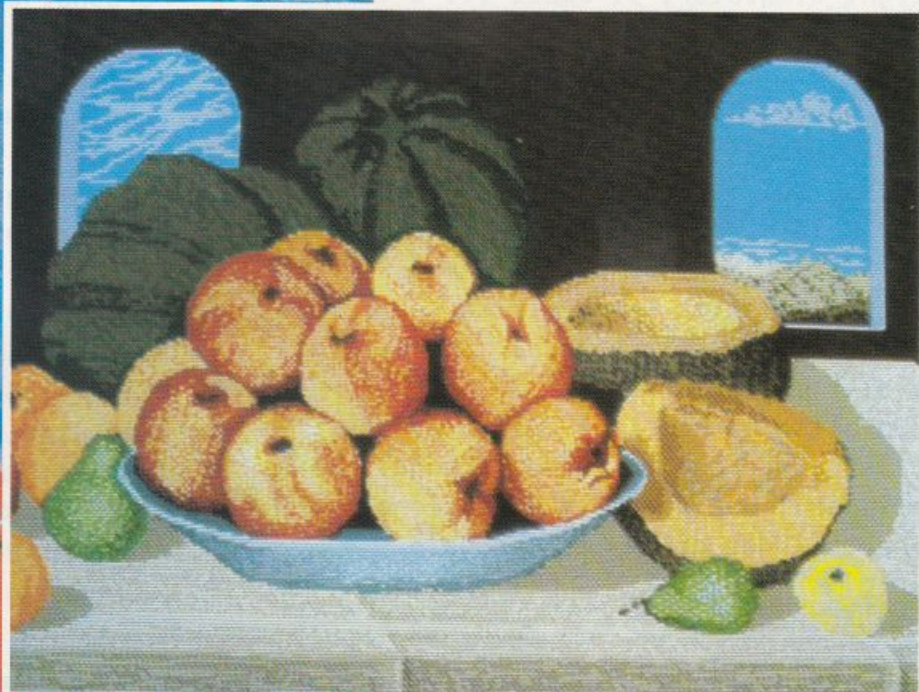
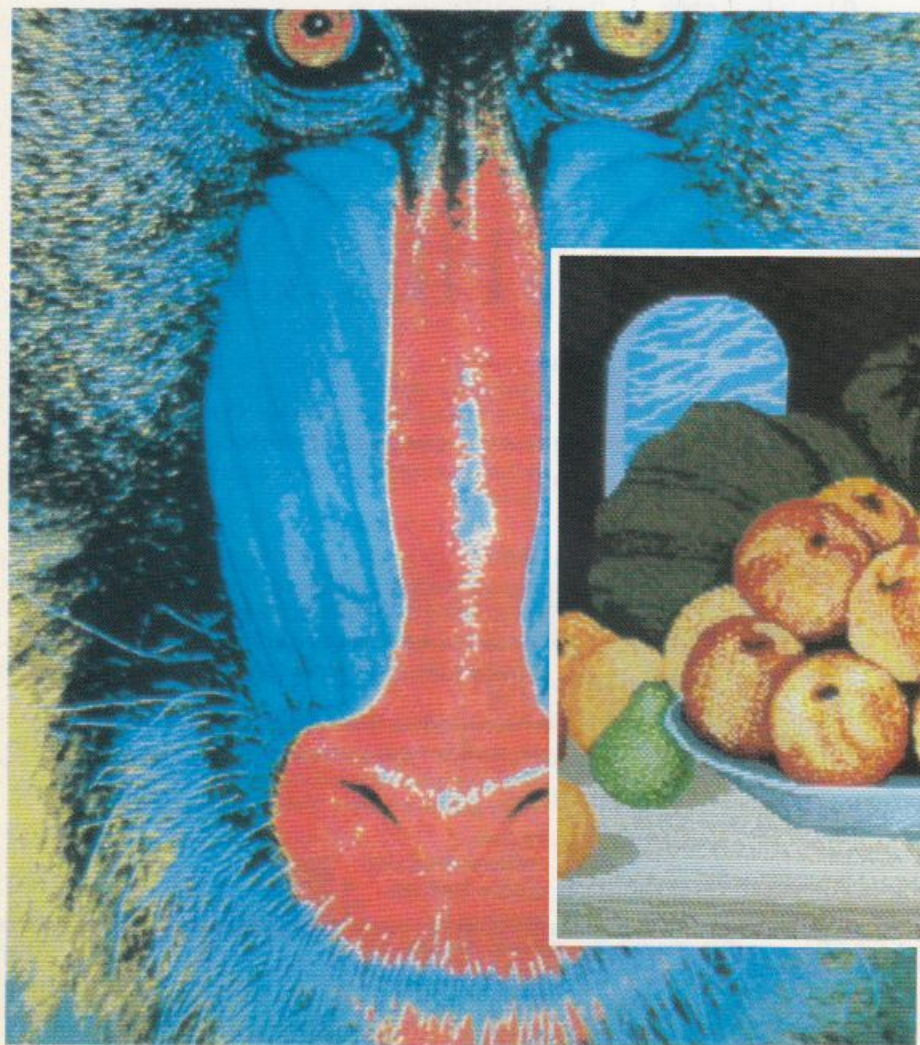
Un'ultima parola va detta a riguardo del curatissimo,come sempre,aspetto esteriore di questo computer, un ottimo paragone sarebbe quello con il recente C128, per l'aspetto del design.

Non deve,però trarre in inganno l' aspetto esteriore,paragonare le prestazioni del 128 a quelle dell'AMIGA sarebbe del tutto inutile per comprendere le effettive capacità di questa nuova macchina. Non resta che darvi appuntamento ai prossimi numeri ......

- amiga - amiga - amiga - amiga - amiga -

AMIGA A1000 PC - CARATTERISTICHE TECNICHE

Microprocessore	68000 Motorola
Velocità	7. 16 Mhz
Memoria	256K RAM - 192K ROM
Espansione	Fino a 512K
Capacità disco	880K
Schermo	RGB analogico, digitale,video composito prese RF per televisore normale
Colore	4096
Risoluzione	320 X 200 320 X 400 640 X 200 640 X 400
Tastiera	89 Tasti
Musica	4 voci , Stereo
Porte I/O	RS232 , Centronics parallela, Drive esterno, 2 Controller ports, mouse, joystick, penna ottica, paddles, scanner grafico video, RF, RGB, AUDIO (2) Stereo

di : Gualtieri A.

Queste pagine sono dedicate a tutti gli amici 'commodoristi' che, dopo un primo approccio prevalentemente Software al computer , desiderano ora praticare migliorie alla macchina eseguendo piccoli lavori sulla parte Hardware.

In questo primo articolo verrà risolto un problema molto sentito da chi utilizza il C 64, cioè resettare l'apparecchio senza, ogni volta, doverlo spegnere e riaccendere (operazione piuttosto lunga, nonchè dannosa per i delicati circuiti interni).

In ogni caso è piuttosto ingombrante e scomodo usare il solito tasto di reset che va a occupare la porta seriale e parallela.

Perchè , allora, non realizzare un tasto di reset fisso sul computer ? Tanto più, che, il lavoro è semplicissimo e la spesa minima.

Eccovi elencati i materiali occorrenti :

n. 1 pulsante con ghiera e dado di fissaggio

cm 15 di piattina bipolare di Ø 0.5 mm.

Come attrezzatura basta munirsi di un saldatore a bassa potenza, un rotolino di stagno, una forbice da elettricista e un giravite con punta a croce.

La posizione più indicata per l'applicazione del tasto è sul lato sinistro del C 64 , nel punto indicato dalla freccia nella figura 1.

LE OPERAZIONI

Iniziate con l'aprire il C 64 e con il giravite a croce togliete le tre viti che richiudono la tastiera.

Sollevare il coperchio, le viti e le connessioni tra basetta e keyboard ricordando l'esatta polarizzazione della connessione lunga.

Togliete quindi le 6 viti che bloccano la scheda ed estraetela dalla base.

A questo punto individuate le connessioni 1 e 3 della porta parallela osservando il disegno sotto-riportato (figura n. 2).

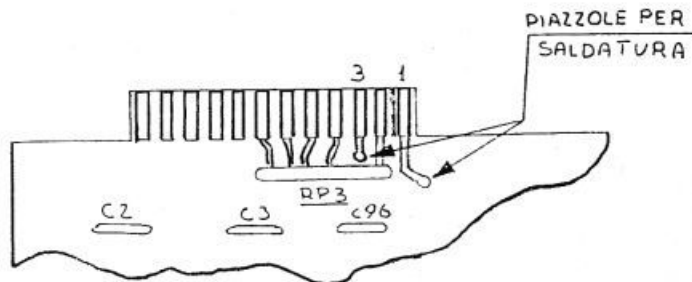
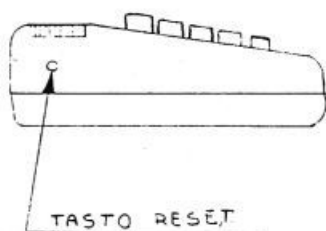
Potete quindi procedere alla saldatura ,iniziate con il saldare due fili sulle uscite del pulsante, infilate le estremità all'altro capo della piattina nei fori indicati dal disegno e saldateli sulla faccia opposta.della scheda.

Potete ora provare il funzionamento de il reset effettuando le connessioni della alimentazione e video, badando ben di lavorare su una base isolante.

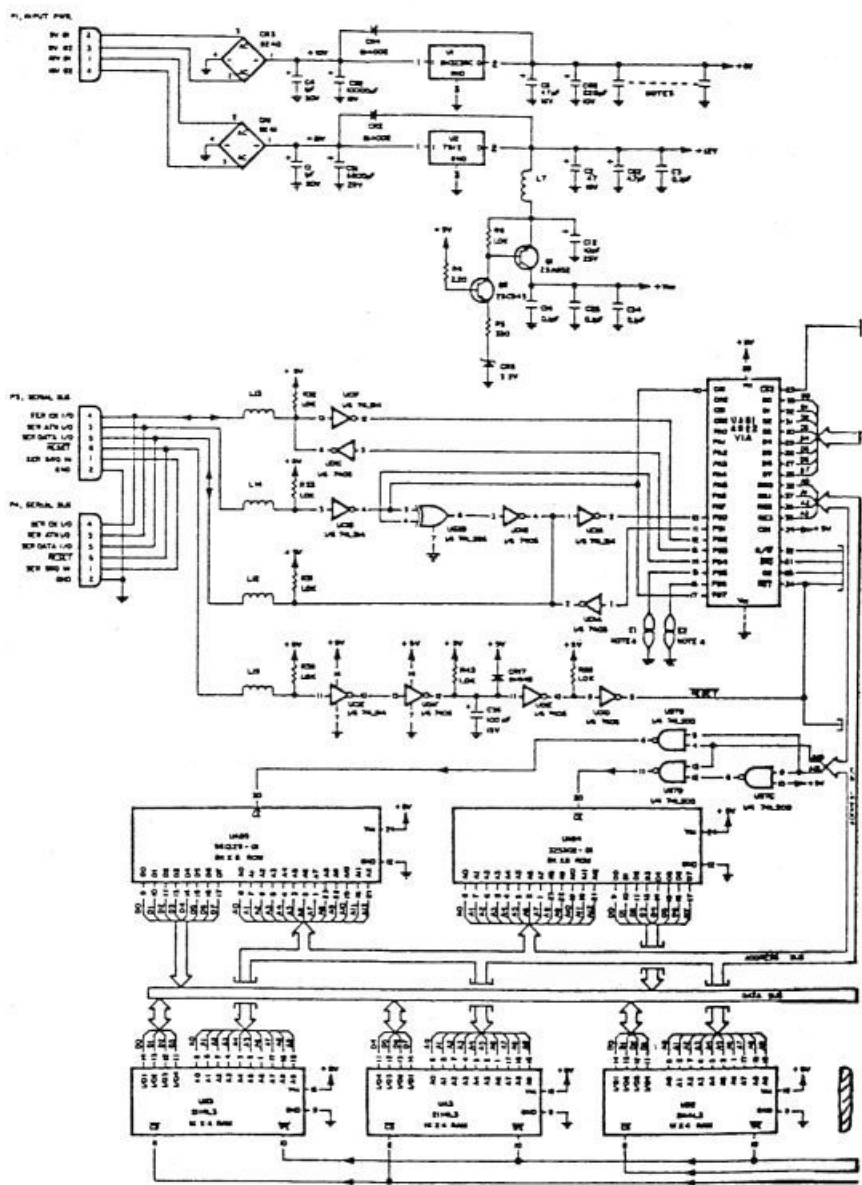
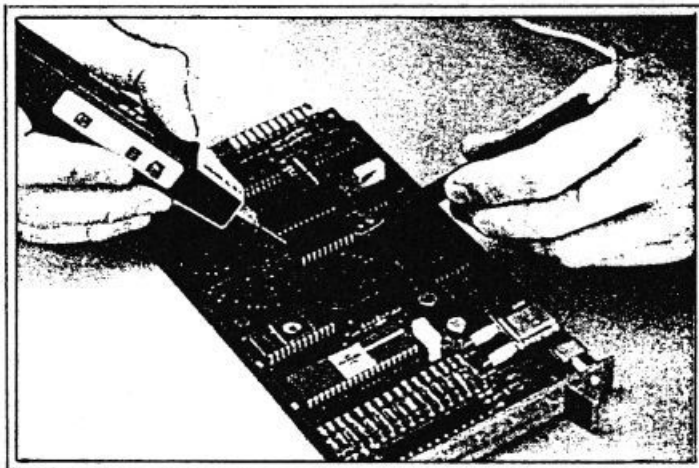
Premendo il tasto,l'immagine sul video deve dare l'impressione di restringersi, per poi ritornare alle condizioni di normalità dopo un secondo.

Vi aspetta adesso la parte più difficile, cioè la foratura della cassa esterna del computer per il fissaggio del pulsante.

Il sistema più semplice è quello di utilizzare un trapano con una punta di a-

deguate dimensioni.

Nel caso non disponiate di quest'ultimo , procedete nel modo seguente : praticate un piccolo foro con il saldatore nel punto indicato; poi con la punta della forbice allargatelo fino a che il pulsante possa passare.

Quindi fissate con il dado, richiudete il tutto e resettate a piacere.

N.B. Se alcuni programmi non si resettano o si resettano solo parzialmente pigiate il tasto di RESET insieme alla barra spaziatrice.

QUESTO SPAZIO E' RISERVATO A PUBBLICARE LE RISPOSTE DATE DAL NOSTRO TECNICO HARDWARE A TUTTI COLORO CHE VORRANNO SCRIVERCI RICHIEDENDO DATI TECNICI CONSULENZA E PROCEDURE DI ASSISTENZA TECNICA NONCHE' CONSIGLI. INDIRIZZANDO A:

TECHNICAL HARDWARE C/O DOMUS Via Ettore Bellani n°3 20124 - MILANO

La descrizione di un programma , specialmente per programmi di qualità , è molto importante per un utente di computer.

Ebbene, periodicamente, questa rubrica tratterà dei programmi che saranno ritenuti più interessanti riportandone le caratteristiche fondamentali.

Verranno presi in considerazione programmi appartenenti a diverse categorie :gestionali, utility, grafica, games, strategia e simulazione, adventures etc..

Per ogni categoria verranno descritti alcuni programmi e, per ciascuno di essi, verrà innanzitutto riportato il titolo e la casa produttrice per facilitare,ovviamente l'acquisto del programma a chi ne fosse interessato.

Inoltre verrà indicata la configurazione necessaria per poter utilizzare il programma (drive o registratore, stampante, monitor, joystick, pad etc.) affinchè lo eventuale acquirente non si ritrovi con sgradite sorprese solo dopo l'acquisto.

Infine, come si è detto, verranno riportati i risultati ottenuti da esperti durante la prova pratica dei vari programmi.

Questo è tutto : buona lettura !

games — GUALTIERI & BIRAGHI

ADVENTURES — SAVITRI

GRAPHIC — SCHIAVON CESARE

STRATEGIES — EMMEPI'

didattica — AL KUWARIZMI '86

in collaborazione con la DOMUS HARDWARE & SOFTWARE SRL (MILANO)

games

★★★★★

Titolo : GEOFF CAPES STRONG MAN
Editore : Martech
Configurazione : Disco/Nastro

Grazie ai successi ottenuti dai celeberrimi "Macho Man" del cinema,quali : Rambo,Terminator,Conan il barbaro e altri tipi poco raccomandabili,la diffusa moda e passione per il culturismo ha,recentemente,preso piede in tutto il mondo,suggerendo alle nuove generazioni la cura perfetta del proprio corpo nel tentativo di emulare i suddetti eroi di celluloide.

Il mondo del computer non si è potuto sottrarre a quest'ondata travolgente di clamorosi bicipiti e di muscoli ben oliati , offrendosi complice per la simulazione di tali prove di virilità e di forza.

E' stato apprezzato e invidiato,il celeberrimo Rambo e la perfetta "macchina" da guerra che madre natura gli ha fornito e ha divertito lo spettatore seduto comodamente in poltrona la guida di guerrieri instancabili alla conquista di imprendibili roccaforti e di temibili eserciti.

E' giunto il momento di rispolverare la tuta da ginnastica e iniziare un duro e serio allenamento al fine di emulare davvero la prestanza fisica di questi grandi beniamini del pubblico. Questo G.C.Strong Man vi dà infatti la possibilità di sviluppare e allenare il vostro fisico attraverso una serie di prove e di competizioni che vi faranno davvero sudare "sette camice".

Il gioco infatti non prevede battaglie indiavolate,cacce al tesoro perigliose o combattimenti all'ultimo sangue, ma bensì vi mette al centro di una competizione esclusivamente contro il vostro corpo che dovrete imparare a conoscere e a educare attraverso duri esercizi.

Nella palestra personale che questo gioco vi mette a disposizione,oltre al manifesto di Rambo,troverete tutto l'occorrente per sviluppare i vostri muscoli in maniera adeguata e armonica e dovrete dispensare attentamente tutte le vostre energie per riuscire in questo faticoso compito.

Dopo uno stressante sollevamento pesi dovrete caricare un camion di barili pesantissimi,fidando sui vostri , speriamo allenati, bicipiti, dopodichè vi cimenterete in clamorose imprese quali il sollevamento di una vera automobile,un incontro di catch e per finire la classica : sfida da Luna Park con l'infernale martello misuratore della vostra forza.

Per mantenervi in forma e non inflaccidirvi i muscoli tanto faticosamente risvegliati da passati torpori,potrete poi dilettarvi spaccando legna e salendo ripide scale portando pesanti carichi.

Nel Regno Unito,patria di questo originalissimo videogame,si è reso promotore e allo stesso tempo protagonista del gioco tale Geoff Capes,noto campione di culturismo e campione olimpico di lancio del peso;le premesse sono dunque davvero stimolanti e si può dire altrettanto di questo ottimo videogame.

Nonostante l'apparente forza bruta che sembra dominare e caratterizzare l'intero soggetto di questo Strong Man,non sarà da disdegnare una saggia strategia di gioco soprattutto per quanto riguarda la potenza e la resistenza dei vostri muscoli,che dovrete potenziare diversamente e seguendo i vari esercizi ginnici.

La grafica è davvero ben curata e sostiene l'intero gioco , schermata dopo schermata,con trovate e realizzazioni degne di merito. La colonna sonora del gioco è la classica musica da baraccone che ammiccando un pò al ridicolo,mette in risalto queste vostre spacconate culturistiche. L'insieme che ne deriva è veramente piacevole,giocabile e molto divertente.

★★★★

Titolo : DRAGONSKULLE
Edizione : Ultimate
Configurazione : Disco/Nastro

Ecco di nuovo un altro appuntamento con la Ultimate e con la sua ultima creatura: DRAGONSKULLE.

Per chi conoscesse i pregi e le qualità dei recenti prodotti di questa famosa casa inglese, diremo che solo il nome significa avventura,mistero,ottima grafica,sonoro entusiasmante , ottima giocabilità e anche un pizzico di magia che caratterizza tutti i suoi video giochi.

In questo caso siete approdati su un'isola misteriosa (forse sbarcando dal Blackwhyche,ricordate ?) e vi trovate a fare rivivere le gesta di quel mitico personaggio di Sir Pendragon,ormai noto e acclamato protagonista dei recenti giochi Ultimate. Per addentrarvi in una rocca misteriosa non dovete far altro che entrare in una roccia a forma di teschio,tra le cui zanne vi è un fascio di raggi mortali.

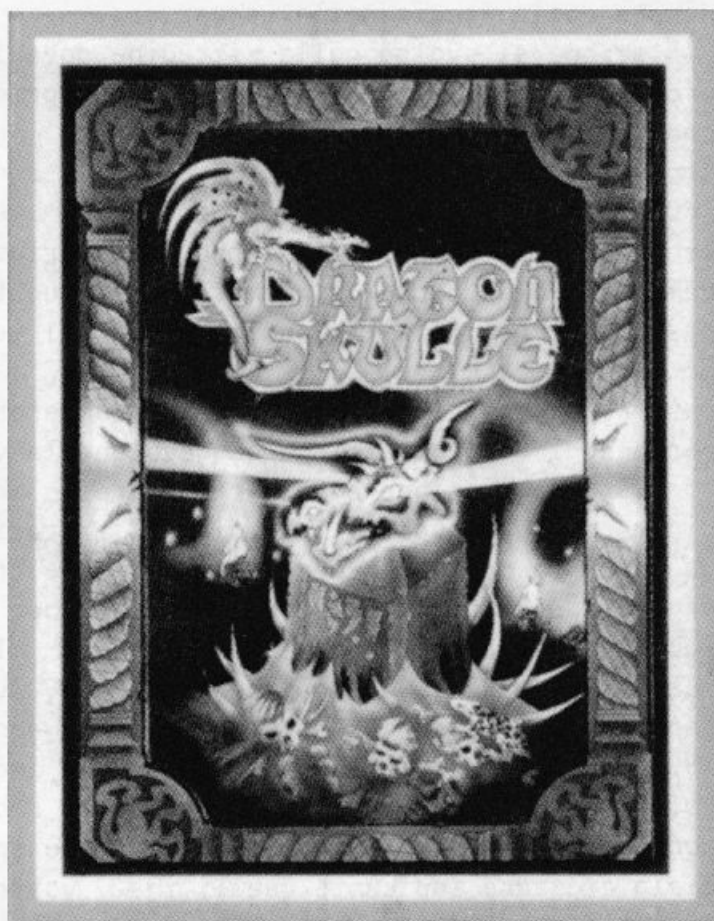
Già all'inizio, quindi,il gioco propone trabocchetti e misteri che potrete imparare a risolvere se vorrete proseguire nella vostra avventura.

Infatti si scenderà nelle viscere della terra,alla ricerca di tesori e anche di misteri innominabili. Sappiate che la leggenda dice che i meandri oscuri della rocca ove vi addentrerete,sono infestati da formiche un pò troppo cresciute ,creature infernali e draghi giganteschi.

Niente di nuovo per chi ha già imparato ad apprezzare il genere anche se, le nuove difficoltà ,la nuova trama , e i nuovi quesiti di DRAGONSKULLE permetteranno ore e ore di svago e divertimento all'insegna di una grafica ben curata e particolarmente interessante e di un coinvolgimento tipico e peraltro molto apprezzato dei giochi Ultimate.

Un'ennesima buona occasione , d'altro canto , per cominciare a seguire e a condividere questo originale schema di gioco e questa sagace miscela di intrigo,avventura ed emozione, per chi fosse ancora digiuno dei giochi di questo tipo.

games

★★★★★

Titolo : BACK TO THE FUTURE
Editore : Dynamic Duo
Configurazione : Disco/Nastro

Ecco un'altra delle trasposizioni da film che si avvalgono di un ottimo lancio pubblicitario quale può essere quello di una pellicola di grande successo.

Ancora una volta vi trovate a emulare le gesta del protagonista della pellicola BACK TO THE FUTURE che ha recentemente molto entusiasmato.

Si tratta di tornare indietro di 50 anni nel tempo,incontrare i propri genitori (non ancora sposati),farli conoscere,farli possibilmente innamorare e portarli all'altare , in modo tale da evitare di scomparire per sempre dalla faccia della terra.

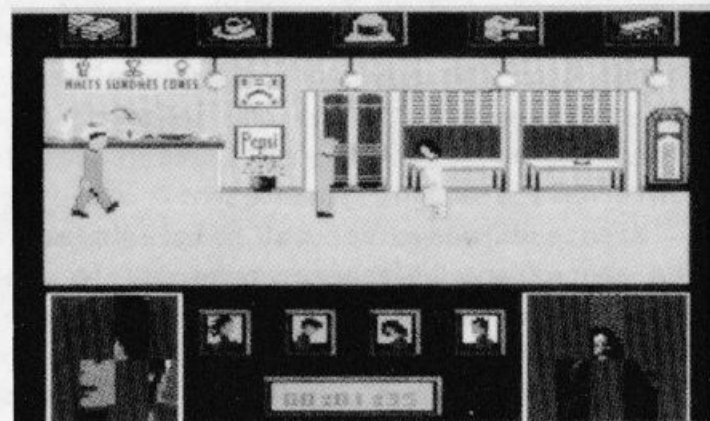
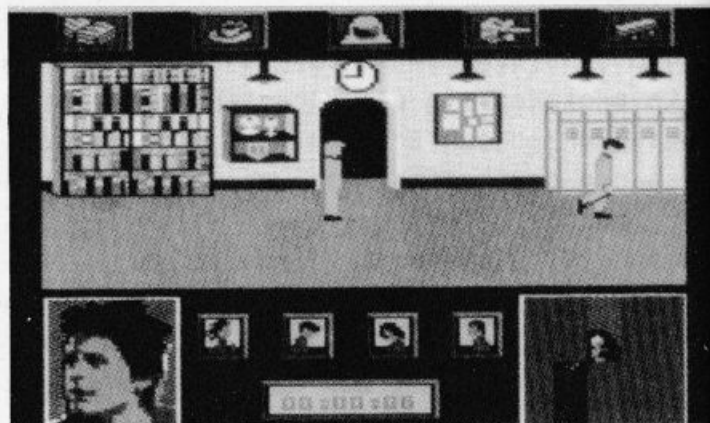
L'azione si svolge nella cittadina dove,il protagonista del gioco, vive 50 anni prima che egli venga al mondo, di conseguenza vi trovate a girovagare per i tipici bar anni '60' alla HAPPY DAYS, per i corridoi di un vecchio liceo e del laboratorio di proprietà dello scienziato che vi ha messo in questo pasticcio "grazie" alla sua macchina del tempo.

Oltre ai vostri genitori vi sono numerosi personaggi che intralciano o agevolano la vostra strana missione e in particolare un indicatore con la vostra foto digitalizzata,il quale vi fa costantemente presente la vostra precaria e quantomai instabile situazione.

La grafica è particolarmente curata e la musica, il vecchio brano Johnny B. Good, vi farà sentire proprio un "Fonzie" degli anni '80'. Interessante è inoltre ,oltre all'indicatore con foto digitalizzata, la serie di oggetti che vi vengono presentati in uno speciale riquadro indicante quelli in vostro possesso .

Ricordatevi di usare il vostro fedele Skate Board che dovrete costruirvi come unica eredità del mondo futuro dal quale provenite

COMMODORE 64

★★★★

Titolo : SCARABEUS
Editore : Andromeda
Configurazione : Disco/Nastro

Ricordate la Maledizione dei Faraoni? Bene, sembra proprio che questa volta sia toccata a voi. La famosa minaccia "La morte sfiorerà con le sue ali colui che disturberà il sonno del faraone" sta per tradursi in realtà ancora una volta.

Vi trovate infatti al'interno di una vera tomba egizia , ma non aspettatevi il solito Pitfall o Tutankham, infatti la prospettiva tridimensionale che vi introdurrà in questo gioco vi lascerà a bocca aperta.

La tomba è stata curata nei minimi dettagli e la vostra ennesima ricerca di tesori e oggetti preziosi si avvalerà , questa volta, di una grafica entusiamante e molto originale.

Il gioco si articola su 4 livelli che corrispondono ad altrettanti labirinti di cui si compone l'ultima dimora terrena del defunto faraone. A causa di una oscura circonstanza avete ingerito un lento, ma potente veleno il cui antidoto è celato nei meandri bui e polverosi di questa tomba.

Per ciò dovrete raccogliere nove tavolette disseminate qua e là, il cui mosaico vi darà l'indicazione del luogo ove la pozione miracolosa è celata. Tutto ciò non è altro che un ottimo pretesto per darvi una limitazione di tempo, scandita da una impietosa clessidra, spronandovi alla ricerca dei suddetti nove frammenti dell'antico puzzle.

Il primo labirinto è popolato da temibili mostri,simili a minotauri (cosa ci faranno mai i minotauri in Egitto ?) la cui funzione deve restare , per amore del vostro divertimento , ignota (almeno per ora).

Il programmatore di SCARABEUS (forse parente di un profanatore di tombe) è stato generoso con voi mettendovi a disposizione uno speciale radar che vi mostrerà , ogni qualvolta lo vorrete, la vostra posizione nel labirinto.

E' questo un prezioso ausilio dal momento che le pareti e i corridoi di questo intricatissimo dedalo sono completamente identici.

Risolto il problema dell'antidoto al veleno, dovrete scovare una specie di ascensore antidiluviano, il cui funzionamento,peraltro ignoto, vi permetterà di trasferirvi nelle profondità della costruzione funebre ,depositandovi all'entrata del labirinto.

Anche qui,usando un particolarissimo e ben curato indicatore di gioco, dovrete collezionare tavolette e amuleti per procedere nella vostra impresa di esploratori di tombe.

Compiuta anche questa raccolta il gioco si complicherà per i rimanenti livelli mettendo a dura prova le vostre capacità.

La grafica 3-D e l'impeccabile scrolling omnidirezionale riusciranno a stupire e a catturare anche l'interesse del più smaliziato giocatore.

Stanchi di brutti labirinti realizzati con una grafica 3-D molto discutibile e discontinua,oggi potete dimenticare le passate delusioni,ammirando e giocando questo SCARABEUS.

Anche se il soggetto è uno dei più sfruttati e conosciuti, vale il discorso fatto per analoghi videogame in cui i temi ormai cari ai giocatori di tutto il mondo sono stati rimessi completamente a nuovo nell'ambito delle più recenti e curate nonchè sofisticate realizzazioni.

Finalmente qualcosa di nuovo. Si può infatti considerare SCARABEUS una versione riveduta e migliorata di un buon Tutankham,presentato in una versione originale,impeccabile e divertente (tipo 3-D)

★★★★★

Titolo : URIDIUM
Editore : Hewson Consultants
Configuraizone : Disco/Nastro

La Hewson Consultants, Software House relativamente giovane,dopo avere entusiasmato e divertito con l'originale Paradroid , offre la sua ultima creazione che è veramente degna di nota e molto soddisfacente.

URIDIUM infatti, nonostante sia caratte - rizzato,come ogni buon videogioco , da una originalità spiccata,prende in prestito da alcuini recenti Arcade una grafica ottima che unita a moltre altre caratteristiche lo rende un capolavoro nel suo genere.

Sono molto apprezzabili l'estrema manovrabilità del velivolo che comandate e il piacevole e intrigante ritmo su cui si sviluppa il gioco.

Infatti, comandate una sofisticata navetta da battaglia che,lanciata negli spazi interstellari, deve neutralizzare un' intera flotta di corazzate spaziali protette e difese fino ai denti dai soliti odiati alieni

Non aspettatevi,però il solito Space Invaders o il vecchio Gyruss perchè questo è un gioco completamente diverso e che vi appassionerà non poco lasciandovi letteralmente entusiasti anche dopo molte partite.

La manovrabilità del velivolo ricorda gli Arcade dell'ultima generazione come Megazone e Xevious e la grafica non è certo inferiore a questi amati e famosi videogame da bar.

Dovrete quindi guidare il vostro caccia contro le pattuglie nemiche che scortano le varie corazzate e una volta impegnati in combattimento e distrutti tutti i nemici volanti dovrete trovare il modo di atterrare sulla superficie di ogni grossa astronave , penetrare in essa e attivare un sofisticato ed efficace sistema di autodistruzione.

Da questo punto in poi, un pò come nel famoso Guerre Stellari, la vostra navetta sarà automaticamente allontanta dall'astronave che in breve tempo si disintegrerà letteralmente lasciando posto a un cielo punteggiato di stelle che riempirà il vostro schermo video.

I livelli di difficoltà sono davvero moltissimi e comprendono,di conseguenza un gran numero di corazzate nemiche sempre più protette e agguerrite,con sistemi di difesa sempre più difficile da evitare e da distruggere.

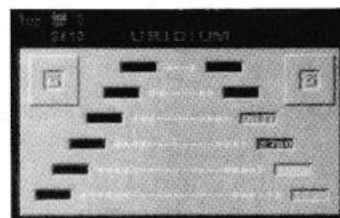
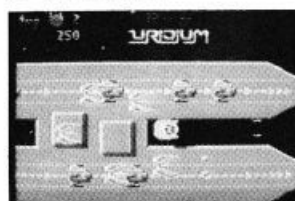
Vi verranno perfino lanciate contro delle particolari mine spaziali che vi inseguiranno come veri segugi e che difficilmente riuscirete a distanziare e a sfuggire.

Lo scrolling orizzontale molto curato vi introdurrà in una visione di gioco entusiasmante e impegnativa che spesso vi trarrà in inganno facendovi aumentare pericolosamente la velocità del vostro caccia,rischiando di schiantarvi contro un'installazione nemica sulla superficie della corazzata.

Per chi già conosce Paradroid, noterà che la grafica è stata molto migliorata dopo questa prima apparizione sul mercato.

URIDIUM vi offrirà senz'altro ore e ore di divertimento,impegnandovi con una meccanica di gioco molto curata e coinvolgente e gratificandovi con una pre - sentazione grafica davvero notevole e degna di un vero gioco da bar.

Non stupitevi perciò quando invece di premere il tasto di fuoco del joystick, cercherete la fessura dove infilare una altra moneta per ricominciare a giocare a URIDIUM.

★★★★

Titolo : DUNGEONS OF DOCTOR CREEP
Editore : Quarksoft
Configurazione : Disco

Chi non ricorda il famoso "Castles of Doctor Creep", originale e divertente videogame della Broderbund Software ?

Chi non ha mai provato almeno una volta , ad addentrarsi negli oscuri antri di quei castelli così ricchi di enigmi,trabocchetti e popolati da demoniache presenze ?

Bene,per chi fosse già riuscito a risolvere tutti i quesiti e i problemi annidati ne il suddetto videogame, ci sono in serbo buone notizie. La Quarksoft,prendendo spunto dal precedente successo della Broderbund,ha infatti ideato e realizzato nuove sfide alla vostra abilità e alla vostra intelligenza,ambientandole,questa volta,nei sotterranei delle tenebrose residenze di questo famigerato Dottor Creep.

I 10 nuovi differenti sotteranei sono quanto di peggio possa avere partorito la mente malata del dottore in questione e , quindi, per voi il divertimento e l'intrigo sono senz'altro assicurati.

Nuovi complicati enigmi si celano negli innumerevoli schermi di questo gioco e la vostra arguzia vi sarà utilissima per sfuggire al crudele dottore che vorrebbe vedervi morire,intrappolati nei meandri dei suoi sotteranei. Troverete infatti a sbarrarvi il cammino tutti i diabolici marchingegni che hanno sempre popolato i laboratori e le dimore di qualsiasi scienziato pazzo che si rispetti e che,del resto, avevate già incontrato nel primo episodio di questa fortunata serie. Scale,liane,tappeti mobili,macchine che producono scariche elettriche ad altissimo voltaggio,passaggi segreti ecc.....

Non crediate,però che sia finita qui. Il dottore ha infatti dato vita a nuovi mostri che vi daranno una caccia spietata all'interno degli umidi e bui sotteranei dei suoi castelli,mummie viventi e terribili Frankestein saranno i vostri unici "compagni" di sventura e percio guardatevi da loro.

E' veramente impressionante l'infinità di stanze di cui si compongono questi sotteranei e non c'è davvero paragone con la difficoltà decisamente inferiore del primo gioco. Come ogni buon seguito che si rispetti questo DUNGEONS OF DOCTOR CREEP invoglia davvero a tralasciare o abbandonare il predecessore per gettarsi a capofitto in questa nuova competizione.

Una particolarità distingue questo gioco : vi verrà dato un suggerimento nella parte alta di ogni schermo e dovrete risolvere o decifrare questo speciale avvertimento in modo da scoprire la giusta via da seguire durante ogni fase di gioco. Peraltro,questa è l'unica agevolazione fornita nell'ambito di questo gioco molto impegnativo.

Potrete gareggiare da soli contro il tempo.cercando di trovare la via d'uscita dal sotteraneo, o potrete confrontarvi o collaborare contemporaneamente con un altro giocatore. La grafica è analoga a quella dell'episodio precedente,del resto già apprezzata,il suono più che soddisfacente e adatto a orchestrare ogni vostro passo nei sotteranei e l' insieme di queste caratteristiche tecniche unite all'altissima giocabilità rendono DUNGEONS OF DOCTOR CREEEP un vero capolavoro. Un unico consiglio :armatevi di pazienza e cercate di far lavorare la vostra intelligenza e arguzia in modo da battere il malefico scienziato sul piano strategico piuttosto che affidare la propria salvezza a un impeccabile,ma inopportuno uso esclusivo del joystick.

games

★★★★★

Titolo : RAMBO
Editore : Ocean
Configurazione : Disco/Nastro

Ecco l'ennesimo e tanto atteso videogame per tutti gli appassionati guerrafondai.

Si tratta infatti di emulare e far rivivere le gesta del guerriero forse più famoso di tutta la storia del cinema :John J. Rambo, alias Sylvester Stallone. Il gioco si basa appunto sulla trama dell'omonimo film che vede il nostro eroe impegnato nel difficile e rischioso compito di liberare e mettere in salvo alcuni prigionieri di guerra che tuttora sono segregati nelle giungla della Cambogia.

Dovrete quindi raggiungere e scovare il campo di prigionia , eliminare tutte le sentinelle e approfittare dell'elemento sorpresa per liberare i vostri compagni e per raggiungere un elicottero nascosto nel folto della giungla che vi agevolerà notevolmente la fuga .

Il vostro compito ,a questo punto, non sarà finito : dovrete ritornare al campo servendovi ancora una volta dell'elicottero,liberare tutti i rimanenti prigionieri e tentare di sfuggire ai nemici che,nel frattempo,vi avranno messo alle costole un potente e pericoloso velivolo analogo al vostro.

Non crediate che tutto questo sia facile, data l'apparente semplicità della trama,questo è infatti un videogame decisamente difficile che vi vedrà impegnati sul campo della velocità e della destrezza. Nulla comunque sarà affidato al caso,anche i vari tipi di armi di cui potrete equipaggiarvi,durante il gioco,andranno usati non solo con la dovuta parsimonia,ma anche con cautela e raziocinio,in modo da evitare che i nemici , chiamati dall'eccessivo rumore dei vostri strumenti di offesa,vi attacchino in massa decretando così una vostra prematura scomparsa. Il tutto è ulteriormente complicato e reso precario dal fatto di avere una sola vita a disposizione; quando l'indicatore di energia si esaurirà il vostro eroe sarà spazzato via dal campo di battaglia e dovrete ricominciare daccapo la vostra missione(avrete a disposizione diversi tipi di armi che potrete racimolare durante il gioco . Troverete infatti il classico e inseparabile fucile mitragliatore,peraltro molto rumoroso,un potente lanciagranate, della dinamite e altri strumenti bellici che vi aiuteranno a risolvere le più difficili situazioni di battaglia.

Partirete quindi armati solo del vostro fido coltello che vi faciliterà l'uccisione rapida,furtiva e silenziosa dei nemici

A questo punto a voi il compito di addentrarvi nella giungla e destreggiarvi , per portare al successo questa complicata missione.

Vi occorrerà senz'altro molto allenamento per riuscire a risolvere quest' ottimo videogame che si avvale di una grafica curata e di una musica decisamente "trasportante".

Particolare cura caratterizza la presentazione grafica di questo Macho tradotto in Pixel : i suoi possenti ed efficienti bicipiti occupano praticamente una buona metà dello spazio riservato all'immagine del personaggio stesso.

Con questo gioco non dovrete più espugnare continuamente agguerrite roccaforti nemiche, cimentandovi nel raggiungimento di punteggi stratosferici,ma dovrete scovare,liberare e restituire alla patria i vostri sfortunati commilitoni rimasti in mano agli odiati nemici nascosti nel folto della giungla vietnamita.Un buon gioco quindi,mai ripetitivo,basato su una realizzazione impeccabile che gli permetterà di imporsi senza difficoltà e di farsi notare tra tutti gli altri giochi di questo genere.

★★★★★

Titolo : RUN FOR GOLD
Editore : Hill MacGibbon
Configurazione : Disco/Nastro

Chi non ha mai sognato di vestire i panni di un atleta famoso e di gareggiare in affollate arene e giganteschi stadi olimpici sfidando i campioni più famosi nelle discipline dell'atletica leggera ?

Forse poche persone, ma oggi anche per coloro che disdegnano ogni tipo di sforzo fisico, si presenta un'ottima occasione per emulare a tavolino,le gesta dei vari Cova e Mennea.

RUN FOR GOLD è infatti un'originalissima interpretazione della disciplina della corsa, disputata sulle diverse lunghezze dei : 400 , 800 e i 1500 metri.

Il gioco si impone immediatamente all'attenzione grazie alla grafica tridimensionale che caratterizza la visione del giocatore : vi troverete a osservare il vostro atleta che,voltandovi le spalle,sarà affiancato da altri 5 corridori su una vera pista olimpionica che si snoderà per tutto lo stadio. Lo scrolling della pista è del tipo già visto e ampiamente sfruttato nei vari "Pole Position" ,ma l'animazione dei personaggi durante la corsa riesce a sostituirsi egregiamente a un vero filmato televisivo , offrendovi una visione d'insieme veramente esaltante.

Sarà persino possibile osservare le pieghe che i pantaloncini del vostro atleta descriveranno durante la corsa. Fate conto , quindi di guidare un vero atleta , al posto della solita immutabile automobilina, lungo un percorso molto impegnativo. Se il terreno di gioco non riserverà troppe sorprese o novità,altrettanto non si potrà dire del vostro atleta che dovrete infatti governare molto attentamente per evitare che, uscendo dalla sua corsia,invada il terreno di gioco altrui finendo squalificato.

Durante la sfida nei 1500 metri,però i movimenti del vostro corridore saranno meno limitati , in base alle reali regole di gara, e potrete quindi superare e distanziare gli antagonisti con la massima libertà , zigzagando un pò ovunque per la pista.

Durante la corsa dovrete amministrare saggiamente le energie del vostro corridore in quanto vi accorgerete di come sia importante riservare le ultime briciole di forza per il combattutissimo e sprint finale.

Esiste poi una vera e propria "escalation" atletica nell'ambito del gioco in quanto,una volta superate le varie prove vi troverete a gareggiare nelle finali a fianco di agguerritissimi e preparatissimi atleti. Inutile dire che che la gara più impegnativa è quella dei 1500 metri; dove tutta la vostra astuzia e la vostra intelligenza vi saranno di aiuto per dosare e dispensare attentamente le energie dell'atleta in modo da farlo giungere al traguardo possibilmente nelle prime posizioni.

E' indispensabile fare molta pratica, e anche rimanere qualche volta senza fiato a metà gara,bloccati in mezzo alla pista in attesa di recuperare le energie , incautamente sprecate.

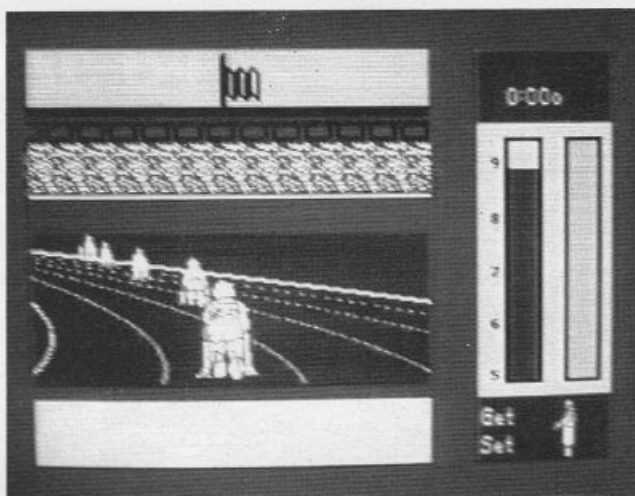
All'inizio del gioco potrete quindi selezionare il grado di difficoltà e il tipo di competizione,assegnando infine il vostro intero nome all'atleta che impersonificherete.

Una particolare nota di merito va fatta al riguardo degli indicatori di gioco che scandiranno il tempo e i metri di pista che percorrerete,nonchè gli accurati tempi intermedi rilevati dai giudici di gara. La mancanza quasi assoluta di accompagnamento sonoro sarà necessaria per gli atleti che,concentrandosi sul ritmo di gara, non vorranno essere disturbati da rumori o da inutili e decisamente i-

nopportune musichette .

Si può gareggiare contro gli altri 5 avversari controllati dal computer o sfidare un amico. Questa è una buona occasione per rendere ancora più esaltante e competitiva la simulazione.

RUN FOR GOLD è veramente migliore rispetto a tutte le altre simulazioni sportive, sia sul campo strategico che su quello della realizzazione che,in questo caso, è veramente originale e innovativa per questo genere di videogame.

Non potrete non apprezzare questo gioco, espressione di un'alta serietà professionale da parte di chi l'ha scritto e creato e di una intrigante e coinvolgente giocabilità.

Titolo : ZORRO
Editore : Datasoft
Configurazione : Disco/Nastro

Per giocare con questo nuovissimo videogame della Datasoft vi occorreranno astuzia e abilità al posto della fedele sciabola e della inconfondibile mascherina nera.

L'azione si svolge su numerosi schermi a scrolling verticale e orizzontale, nel disperato tentativo di liberare l'amata dal cattivo di turno che,rapitala,la tiene sottochiave nella sua fortezza.

Non vi rivelerò i trucchi e segreti del programma perchè vi toglierei tutto il piacere di questo gioco che,nonostante richieda abilità e prontezza di riflessi, durante uno svolgimento frenetico,vi impegnerà non poco nella soluzione di mille quesiti per farvi ottenere punti bonus e oggetti particolarmente utili alla vostra impresa.

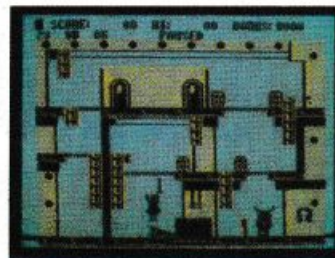
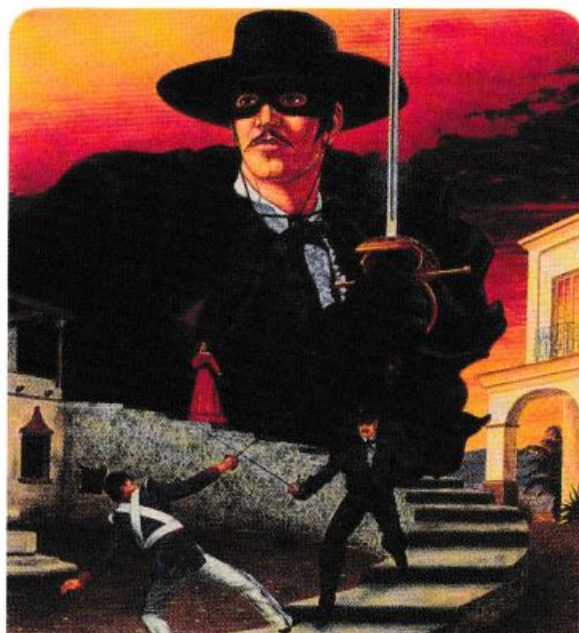
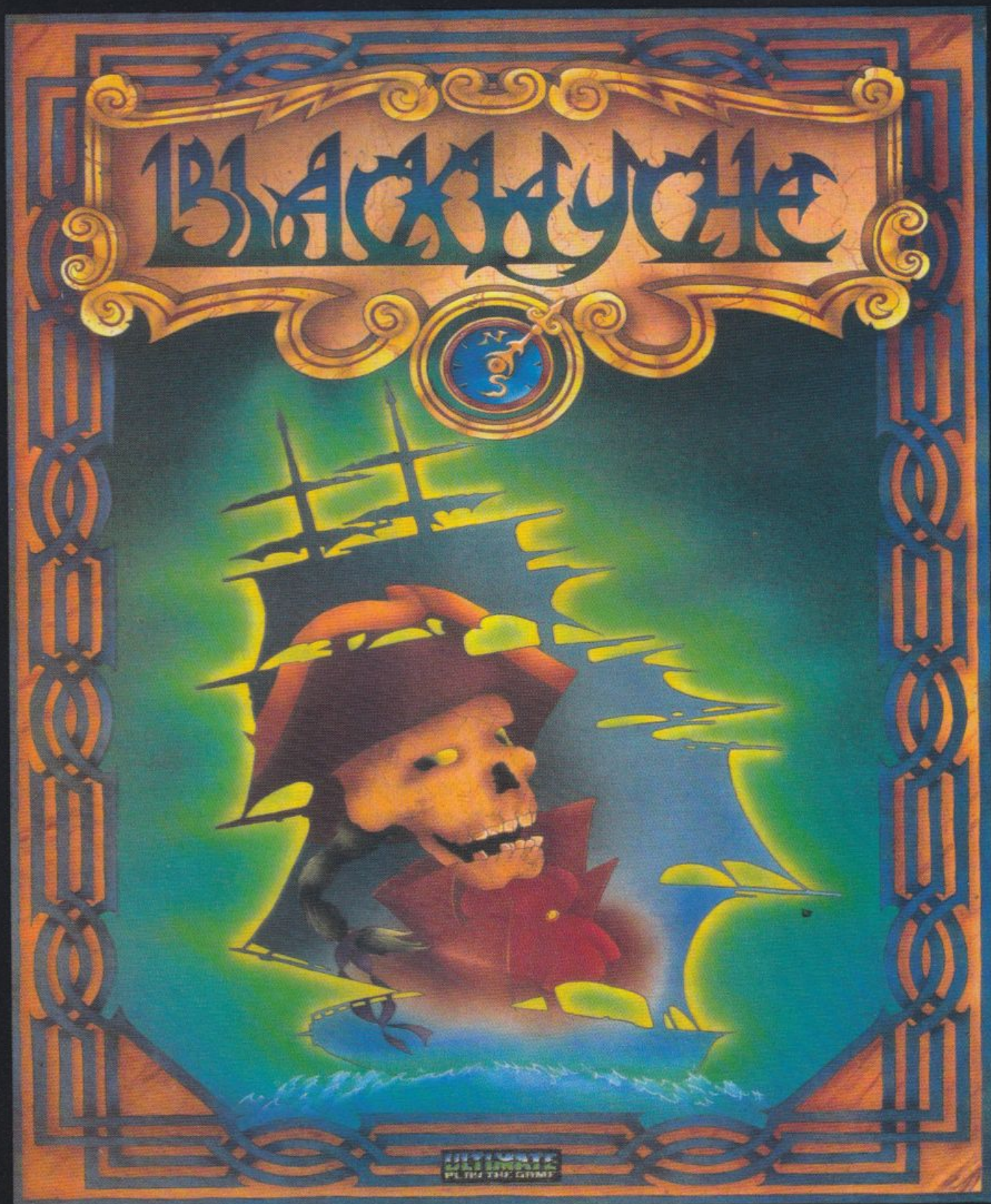
Rifacendosi al celebre Bruce Lee, questa trasposizione in Pixel dell'eroe mascherato si avvale di una grafica abbastanza dettagliata e di un numero di schermi veramente notevole che vi porterà attraverso scorciatoie segrete,anche nel sottosuolo,dove mille pericoli metteranno a dura prova la vostra abilità.

Un gioco che non cerca per nulla di sfruttare un facile successo grazie alla popolarità del soggetto,ma che si impone per una certa originalità e per un tipo di gioco apprezzato e già collaudato nei precedenti videogame della Datasoft.

Un consiglio : non state troppo a contemplare la classica "Z" dopo aver ucciso un nemico : molti altri potrebbero assalirvi all'improvviso.

COMMODORE 64

games

★★★★★

Titolo : GREAT AMERICAN CROSS COUNTRY RACE
Editore : Activision
Configurazione : Disco

Per tutti coloro che hanno invidiato il famoso Enduro Activision giocabile esclusivamente sullo Spectrum ecco che questa famosa Software House ha realizzato un ottimo gioco abbastanza analogo a quello sopracitato e ampliato con caratteristiche che lo rendono molto originale e divertente.

Si tratta cioè di una gara automobilistica che attraverso infuocate piste su tutto il territorio americano, vi impegnerà in epici duelli con le potenti fuoriserie dei vostri avversari.

Vi troverete quindi a guidare la vostra rombante autovettura in condizioni climatiche ideali o sfavorevoli, di giorno e di notte e dovrete anche amministrare saggiamente le risorse del vostro veicolo per quanto riguarda i vari rifornimenti e le varie riparazioni.

Non vi troverete di fronte nè a Pole Position nè a un qualsiasi Pitstop,ma dovrete affrontare una vera e propria mille miglia americana che vi impegnerà non poco per conquistare la vittoria.

Il percorso può essere scelto dal giocatore stesso che selezionerà le tappe su cui organizzare questa competizione, impostando anche vari livelli di difficoltà.

Vi verrà quindi mostrata una dettagliata cartina degli Stati Uniti dove sarà indicato il tratto che dovrete percorrere dopodichè inizierà la gara vera e propria.

La vostra autovettura è equipaggiata con un radar speciale che dovrete imparare a utilizzare per orientarvi, identificare ostacoli nelle vicinanze e per stabilire a che punto del percorso vi troverete.

La pista passa nelle vicinanze di alcune stazioni di servizio e quindi dovrete imparare a economizzare il carburante una volta distanti dai punti di rifornimento.

Anche per quanto riguarda le prestazioni della vostra fuoriserie l'Activision non ha badato a spese : avrete infatti a disposizione 5 marce su cui amministrare il regime del vostro motore.

Il gioco è molto diverso dalle solite gare sportive che hanno forse la pecca di basarsi unicamente su competizioni di formula uno,tralasciando tutta la magia e l'avventura di quelle vere e proprie maratone automobilistiche tanto care agli appassionati.

E' quindi un supporto molto originale, quello su cui è stato realizzato questo gioco che si avvale,grazie alla versione su disco,di numerose opzioni e situazioni di gioco che lo rendono avvincente , mai ripetitivo.

Il tutto senza tralasciare il divertimento e il coinvolgimento ai quali hanno abituato i vari Pole Position che risultano quindi notevolmente migliorati e ampliati in questa seppur differente versione.

L'Activision ancora una volta ha colto nel segno, realizzando un buon gioco che senza avanzare molte pretese, si basa su una carica di notevole originalità, su una grafica decisamente all'altezza e su una giocabilità peraltro già collaudata e apprezzata nelle sue precedenti produzioni.

★★★★

Titolo : COMIC BAKERY
Editore : Imagine
Configurazione : Disco/Nastro

Dopo un avvio abbastanza stentato e discutibile, la Imagine,nota Software House,ci ripropone in una chiave nuova e decisamente migliorata una nuova serie di giochi della quale fa parte questo riuscito COMIC BAKERY

Il tema è culinario,o per meglio dire dolciario e impersonificate un simpatico cuoco che deve curare e sorvegliare la produzione di torte e altre leccornie confezionate nella fabbrica dove lavora.

Come al solito questo compito,relativamente poco impegnativo, è reso problematico da mille imprevisti cui dovete far fronte mentre vi aggirate per la fabbrica di dolciumi

Non aspettatevi una parodia mal riuscita di un qualsiasi Burger Time,ma preparatevi ad avere a che fare con un gioco abbastanza innovativo,molto originale e completamente privo dei soliti sottaceti e salsicciotti e così via,che hanno popolato i vostri incubi notturni.

Stavolta dovrete fare i conti con complicati macchinari che sfornano torte e dolci vari a velocità incredibili e con un datore di lavoro che non vi perdonerà ritardi nelle consegne o manchevolezze nell'adempimento del vostro incarico.

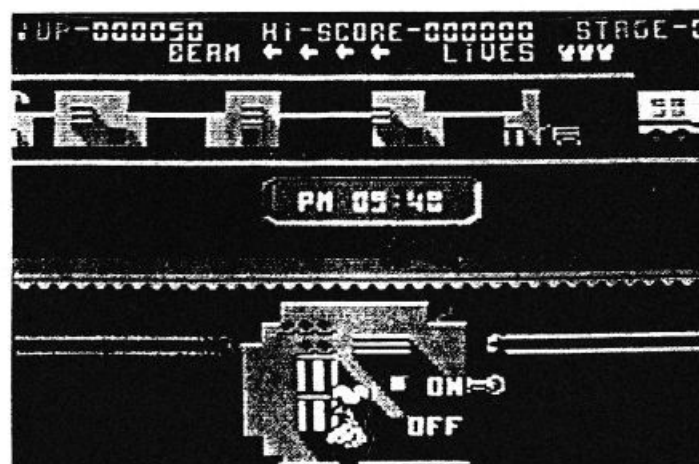
La grafica vi entusiasmerà fin dalla prima schermata di presentazione del gioco , e non potrete fare a meno di apprezzarla particolarmente durante gli innumerevoli schermi che si susseguono.

L'avvio stentato da parte della Imagine , si spiega proprio con il fatto che i primi videogiochi non si basavano sulle tecniche di programmazione e di realizzazione che oggi invece permettono alla Imagine di offrire prodotti decisamente molto competitivi e altrettanto soddisfacenti.

E' facile quindi dimenticare l'amaro in bocca lasciato da qualche vecchio gioco Imagine,quando si "assaggia" questo nuovo e rinnovato prodotto, risultato di un'attenta analisi dei gusti e delle preferenze di ogni buon videogiocatore.

Un programma veramente ottimo,corredato da una trama veloce e accattivante,creata su una base sonora e grafica davvero degna di merito.

games

★★★★★

Titolo : NIGHTSHADE
Edizioni : Ultimate
Configurazione : Disco/Nastro

Dopo aver visto,forse giocato e sicuramente invidiato qualche bel gioco nella versione per lo Spectrum,ecco che vi viene offerta la possibilità di trasferire quella grafica entusiasmante e quei giochi appassionanti nella memoria del vostro CBM 64.

La Ultimate infatti,dopo essersi quasi interamente dedicata alla realizzazione di videogiochi per altri computer,ha deciso di iniziare la realizzazione di ottimi giochi anche all'ombra del marchio Commodore.

In NIGHTSHADE ritroverete tutta la magia e l'avventura che hanno caratterizzato tutte le recenti produzioni di questa Software House.

La visione offerta da NIGHTSHADE è di tipo tridimensionale e permette una realizzazione grafica di muri,case e oggetti vari molto curata e innovativa che contribuisce a quel tocco di originalità che contraddistingue tutta la serie.

Il personaggio che controllate è un simpatico soldatino medievale che deve recuperare alcuni oggetti preziosi durante il suo peregrinare attraverso un villaggio e un castello entrambi infestati da apparizioni di spettri di ogni genere.

Le armi in vostra dotazione sono delle specie di anatemi che potete scagliare contro le magiche creature che vi ostacoleranno il cammino (potrete rifornirvi di questi preziosi incantesimi durante la vostra avventura).

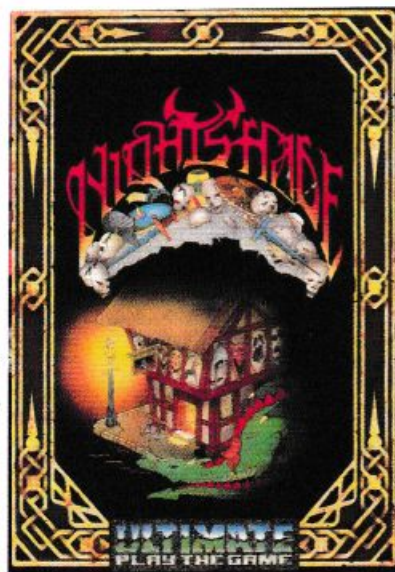
Il movimento del vostro personaggio è molto curato e organizzato sebbene si noti immediatamente una certa mancanza di velocità che d'altro canto, è indispensabile per lasciarvi organizzare i movimenti ed eventualmente i combattimenti con tutto comodo.

La trama abbastanza semplice vi introdurrà fra i meandri incantati di un terreno di gioco che si dovrà necessariamente mappare per rendere più spedita e sicura la ricerca dei tesori in esso celati.

Il numero di vite a disposizione è sufficientemente adatto per consentire,almeno nelle prime partite, uno studio adeguato del gioco,delle varie tattiche e delle strategie vincenti per completare la ricerca.

Gli indicatori sono ben realizzati e possono identificare immediatamente il tipo di nemico che si trova nelle vostre vicinanze, aiutandovi così a prevenire e sventare un attacco improvviso.

Lo scrolling è praticamente omnidirezionale ed è organizzato in modo tale da far scomparire ogni ostacolo superato dal vostro personaggio,in modo da consentire una visione completa e particolareggiata della pozione di territorio nella quale state entrando.

E' veramente degna di merito questa realizzazione per il CBM64 da parte della Ultimate che con questo NIGHTSHADE offre un videogioco con una buona giocabilità e con una originalità che si sostituisce ai vari "spara e fuggi" per soddisfare gli appassionati di un genere bene e più ragionato, rilassante e meglio realizzato.

INFORMAZIONI TECNICHE

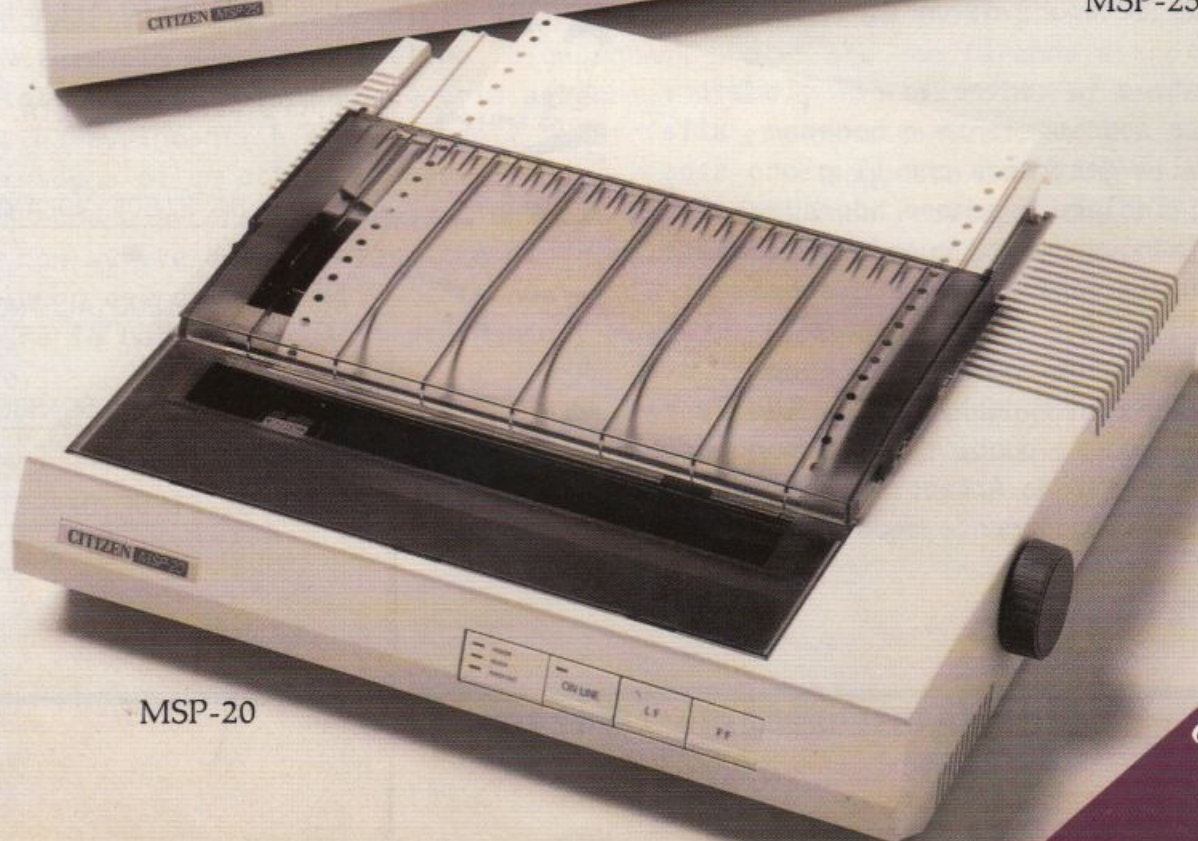
STAMPANTI A MATRICE DI PUNTI

MSP-20 ED MSP-25 200/50 cps

Elevata Velocita' e Flessibilita'
Elegante e Facile da Usare
Eccellente Rapporto Prezzo/Prestazioni

Le stampanti di precisione a matrice di punti Citizen MSP-20 e MSP-25 sono state progettate e costruite con quell'attenzione al dettaglio che vi potete aspettare dal piu' importante costruttore mondiale di orologi.
Con lo stile necessario per poter essere inserita in ogni ambiente. Con la Flessibilita' necessaria per lavorare nel modo desiderato. Accuratamente progettata per consentire una grande semplicita' d'uso unita ad una bassa rumorosita'. E con la qualita' e l'affidabilita' che supporta una caratteristica unica in questo settore: 2 anni di garanzia totale Citizen.

Altissima velocita' di uscita: 200 cps
Superba Qualita' Corrispondenza NLQ: 50 cps
Compatibilita' Totale con IBM* ed Epson**
Capacita' Totale di Stampa Grafica a Punti
Buffer Standard da 8K

MSP-25

MSP-20

2 ANNI DI GARANZIA

games

★★★★★

Titolo : JE AR KUNG FU
Editore : Imagine
Configurazione : Disco/Nastro

Ormai sommersi dalla marea di simulazioni all'insegna del Sol Levante si è alla ricerca di un buon programma, in questo caso una ottima trasposizione da bar, che faccia dimenticare tutte le altre imitazioni.

E' questo il caso dell'ottimo JE AR KUNG FU. Nonostante sia una versione da casa del noto Arcade non toglie nulla al fascino e alla giocabilità del suo fratello maggiore.

La cura con cui sono stati realizzati gli scenari e la rapida, coinvolgente, ben realizzata manovrabilità del nostro atleta, fanno davvero dimenticare tutti gli altri giochi del genere, concentrando tutti i vostri pensieri su quella fatata leva di comando del joystick. Va notata anche la fedele trasposizione per quanto riguarda i numerosi avversari che vi ritroverete ad affrontare, a partire da un inesperto, ma insidioso dilettante, fino ai maestri veri e propri in fatto di colpi mortali e strategie da combattimento decisamente temibili.

Con il proseguire del gioco gli scenari cambiano, ma non avrete molto tempo a disposizione per osservarli quando dovrete rispondere agli attacchi di un furioso e scatenato ninja.

Il movimento e il controllo del giocatore è decisamente soddisfacente e consono alla velocità e alla destrezza che il gioco stesso richiede; inoltre è sempre apprezzabile una estrema manovrabilità quando vi trovate davanti a simulazioni sportive o agonistiche.

La Imagine presenta quindi un gioco di classe che nonostante debba il suo facile e buon impatto con il pubblico alla popolarità della nota versione Arcade, vi permetterà di allenarvi comodamente seduti in poltrona.

COLPO DI PIEDE ROTANTE

COLPO DAL BASSO A TERRA

COLPO AL BASSO VENTRE

AFFONDO ALLO STOMACO

COLPO DIRETTO ALLA TESTA

COLPO ALLA CAVIGLIA

COLPO DI PIEDE VOLANTE

COLPO DI PIEDE AL TRONCO

COLPO DI PIEDE SGAMBETTO

COLPO DI PIEDE DIRETTO

★★★★

Titolo : SKYFOX
Editore : Electronic Arts
Configurazione : Disco

All'ombra di famosi e complicati simulatori di volo quali gli indimenticabili Flight Simulator Sublogic e Solo Flight Microprose ecco emergere in questo fortunato campo una nuova generazione di simulazioni di questo genere che sposa felicemente le apprezzate tecniche di gioco Arcade, limitando notevolmente l'aspetto strategico e teorico.

Buone notizie per tutti coloro, che stanchi di studiare i complicati manuali di volo, si vorranno gettare a capofitto in battaglie e scontri armati a bordo del loro Jet supersonico.

SKYFOX vi mette alla guida di un avanzato e futuristico aereoplano che potrà ingaggiare una battaglia con stormi di caccia nemici, con pattuglie di minacciosi carri armati e con postazioni temibili e molto fortificate. L'ambientazione è prettamente futuristica dati i sofisticati strumenti di bordo di cui disponete.

Sarà necessario un attento,ma breve studio dei suddetti apparecchi per esaurire la parte teorica di questo videogame e per essere perfettamente in grado di pilotare il vostro mezzo con la più assoluta disinvoltura. Niente più sudate a tavolino digerendo capitoli su capitoli di ingegneria aereonautica, ma avvincenti e appassionanti scontri all'insegna di un'ottima giocabilità.

Non appena avrete richiamata l'opzione Radar, non avrete altro da fare che dirigervi sul luogo del combattimento, cercando di impegnare in battaglia quanti più nemici potrete.

La grafica molto curata di SKYFOX dà veramente l'impressione di essere alla guida di un vero Jet supersonico e il commento sonoro è certamente all'altezza della situazione, soprattutto per quanto riguarda le esplosioni, gli avvisatori acustici del vostro velivolo e, naturalmente , anche per quanto riguarda il sibilo rassicurante dei vostri potenti motori.

Il gioco, grazie alla flessibilità del supporto magnetico, offre innumerevoli scenari e altrettanti livelli di difficoltà partendo da semplici allenamenti, fino ad arrivare a consacrarvi veri assi dell'aria.

Varrebbe davvero la pena, durante le prime partite, di lasciare avvicinare alcuni dei velivoli nemici tanto quanto basta per poterli osservare minuziosamente e realizzare che la Electronic Arts ha veramente fatto le cose per bene realizzando questo SKYFOX.La presentazione grafica che lo contraddistingue lo rende unico e originale nel suo genere,offrendo uno spettacolo di precisione e accuratezza, ancora prima di iniziare il gioco.

Agli ultimi livelli vedrete lo schermo riempirsi e affollarsi di minacciosi nemici che non faranno altro che aumentare la carica di coinvolgimento e realismo , che caratterizza SKYFOX.

Il soggetto non è certo nuovo, ma la stupenda realizzazione e questa nuova concezione dei simulatori di volo,lo rendono molto soddisfacente e altrettanto giocabile, adatto sia agli smaliziati ed esperti assi, sia ai profani di volo e semplici videogiocatori che troveranno in SKYFOX un ottimo trampolino di lancio

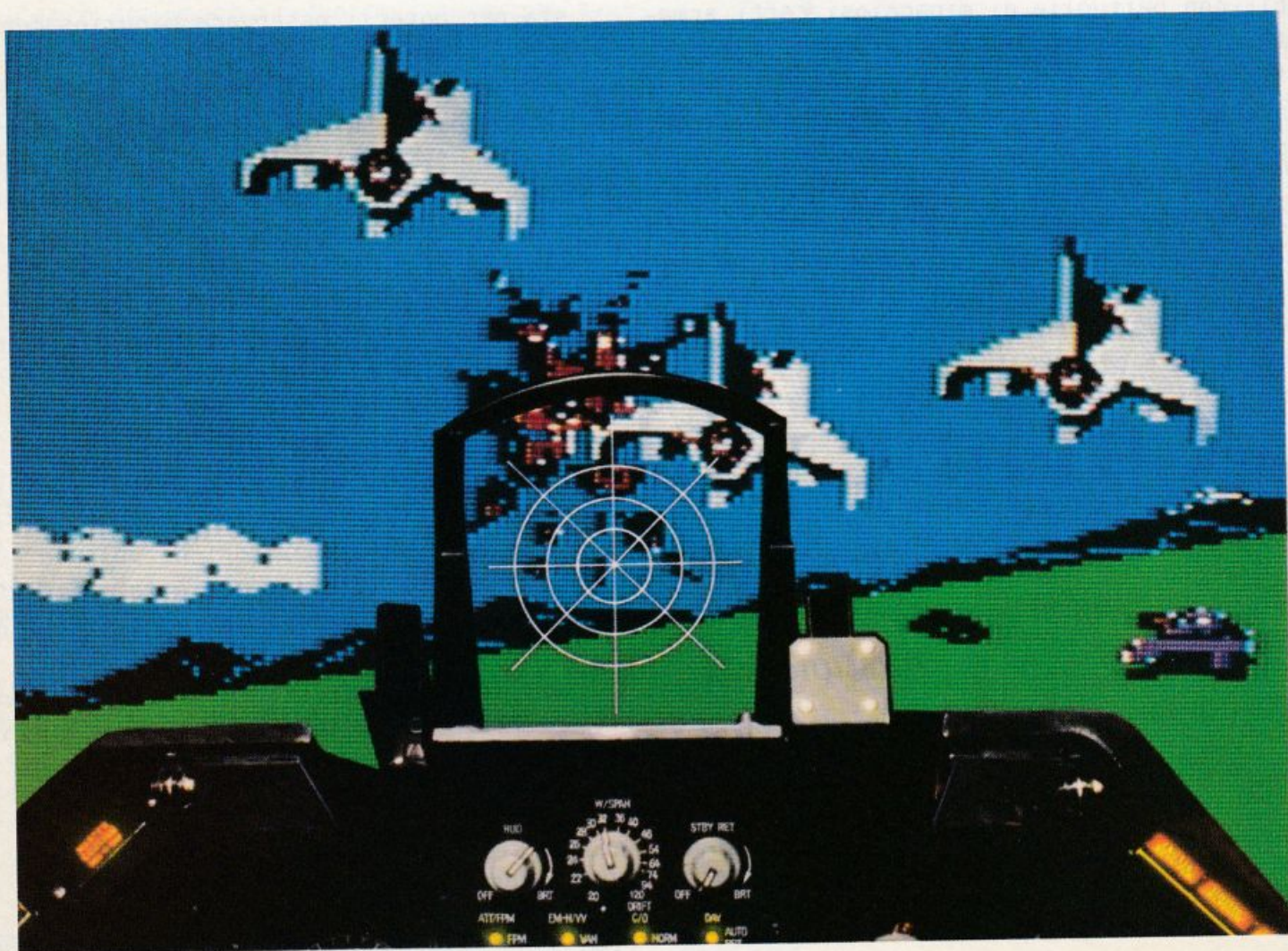
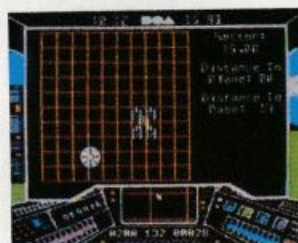
SKYFOX™

from ELECTRONIC ARTS™

verso simulazioni più impegnative e complicate.

Per il momento, quindi, la vostra attenzione sarà centrata esclusivamente sullo studio delle strategie di attacco ,anzichè, sulle tecniche di pilotaggio del vostro velivolo, lasciandovi ampio respiro per scatenarvi in indiavolati duelli aerei.

La ricchezza di armamenti, dai missili terra aria a quelli che inseguono la scia di calore degli aerei avversari,non mancherà di stupirvi e di impegnarvi nella difficile selezione degli ordigni più adatti ad abbattere i vostri nemici.

Questo nuovo concetto di simulatore di volo ha quindi trovato terreno fertile anche alla Electronic Arts che ha dimostrato di saperlo saggiamente e accuratamente sviluppare in questa sua ultima realizzazione decisamente ben riuscita.

PERSONAL COMPUTER MUSIC

il piacere di fare la musica

INTERNATIONAL S.r.l.

Informazioni e vendite:
DOMUS HARDWARE & SOFTWARE
Tel.02/6705774-6706384

games

★★★★★

Titolo : MERCENARY
Editore : Novagen
Configurazione : Disco/Nastro

Innanzitutto eccovi le cattive notizie : avete compiuto un atterraggio di fortuna, distruggendo la vostra astronave, su un pianeta alieno, e vi trovate nel bel mezzo di una città dilaniata dalle lotte civili , che vedono contrapposte due fazioni rivali che si contendono il dominiò dell'intero pianeta : I Meccanoidi e i Palyars.

Ora passiamo alle buone notizie : durante l'atterraggio avete potuto salvare '9000' : crediti e il vostro fedele computer Benson.

A questo punto dovete acquistare un'altra astronave e cercare di ripartire al più presto, ma non crediate che i soldi a vostra disposizione bastino a tale scopo.

Quale alternativa ?! Non vi resta altro che arruolarvi come mercenario nelle truppe di una delle due fazioni in causa, sperando di distinguervi in combattimento in modo da poter beneficiare di ricompense adatte per comperare un qualsiasi mezzo di trasporto e lasciare il pianeta e riprendere il vostro errabondo girovagare nell'universo.

Questo è il primo gioco di una serie annunciata dalla Novagen e porta il titolo specifico di "Fuga da Targ".

Targ è infatti il pianeta sul quale vi trovate e del quale potrete apprezzare e osservare ben 120 diverse locazioni grazie alla accuratezza con la quale il programma è stato concepito e realizzato.

La grafica è di tipo vettoriale già vista e particolarmente apprezzata nei recenti: Battle Zone, Stellar 7 e Star Wars e il meccanismo di gioco è davvero avvincente e originale per quanto riguarda la grafica decisamente romanzesca.

In MERCENARY si mescolano quindi molti elementi di strategia, simulazione e combattimento e proprio per questo il gioco in questione soddisfa decisamente le richieste di chi ama giocare e pensare allo stesso tempo .

Non è decisamente un videogame per gli appassionati degli "Shoot'em up" ma anche per loro potrebbe costituire una valida esperienza di gioco notevolmente diverso , più interessante e impegnativo.

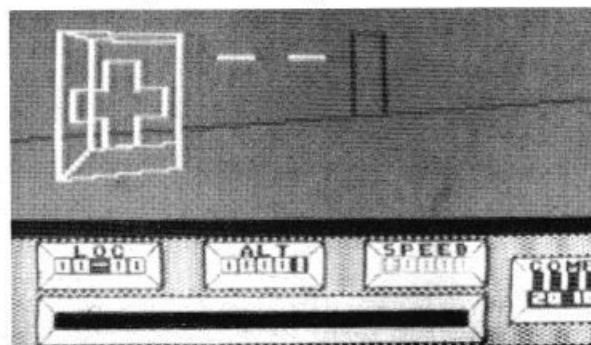
Non bisogna farsi ingannare dall'apparente lentezza del gioco,infatti gli avvenimenti su Targ precipitano e,come vedremo, notevole importanza e influenza sullo andamento della guerra civile ha il vostro comportamento e il vostro operato nell'ambito dei combattimenti.

Una buona tattica di gioco, potrebbe essere quella dello schierarsi a favore di entrambe le fazioni mettendo in pratica un pericoloso, ma proficuo doppiogioco,però potrebbe,questo,mettere a dura prova , le nostre già precarie condizioni economiche.

MERCENARY è un buon videogioco che accomuna anche le doti di una buona simulazione senza stancare o annoiare con estenuanti e difficoltose strategie.

La grafica è veramente all'altezza della situazione e vi stupirete per come la limitata memoria possa ospitare e organizzare un programma così completo,vasto e ben strutturato, sia per quanto riguarda le strategie che per gli scenari di gioco

Rimane solo da augurarsi che'MERCENARY' riscuota il successo che gli spetta di diritto per permettere alla Novagen di realizzare i previsti episodi successivi.

★★★★★

Titolo : PSI 5 TRADING COMPANY
Editore : U.S. Gold
Configurazione : Disco

TRADING COMPANY : vi dice niente questa denominazione ?

Si, l'avete proprio indovinato , ha a che fare con il commercio e con i trasporti, ma non preoccupatevi, non ha nulla a che fare con simulazioni economiche o strategie di mercato. Si tratta,infatti,di un simpaticissimo videogame che vi vede promossi al rango di Comandante di un sofisticato cargo interstellare con un carico preziosissimo che dovrete cercare di fare arrivare a destinazione possibilmente integro e indenne.

Il ruolo che interpretate vi vedrà amministrare e impartire tutti gli ordini necessari ai membri della vostra astronave al fine di condurla attraverso mondi e galassie fino a lontane destinazioni ove sarete premiati in base al vostro impegno e alla abilità mostrata. Il vostro è un compito davvero impegnativo,dovrete infatti,come prima prima cosa, scegliere i membri del vostro equipaggio tra 30 diversi candidati,consultandone, attentamente, i rispettivi dossier in modo da soddisfare le vostre esigenze tecniche dopodichè dovrete iniziare il viaggio vero e proprio dando ordini su ordini all'intera ciurma.

I personaggi che vi saranno compagni d'avventura rivestono un'importanza basilare al corretto funzionamento di tutte le apparecchiature presenti a bordo della nave. Avrete infatti a che fare con l'esperto delle armi,l'addetto al rilevamento radar,il navigatore,l'ingegnere tecnico di bordo e l'addetto alla manutenzione e alle riparazioni.

A ognuno di quest'utimi,verranno impartiti ordini dacchè nessun componente dell'equipaggio può prendere autonomamente decisioni, nè tantomeno iniziative di sorta.

La vostra abilità nell'orchestrare le direttive di volo sarà l'unica molla per mettere in moto la vostra potente astronave e governarla sino alla meta.

Le difficoltà non sono finite : terribili e audaci pirati spaziali cercheranno sicuramente di bloccare la vostra peregrinazione nello spazio cosmico,tentando di impadronirsi del prezioso carico che trasportate. A questo punto avrete a disposizione due differenti tattiche difensive : o affrontare a suon di fulminatori e di cannoni laser gli assalitori o tentare una disperata fuga,impartendo al vostro fido navigatore l'ordine di impegnare i pirati in manovre veloci ed evasive. Tutto ciò,però dovrà tenere conto delle risorse della nave,dello stato di tutte le apparecchiature di bordo,dei vostri motori e degli scudi difensivi,nonchè delle condizioni e della disponibilità dell'equipaggio. Certi personaggi potranno cadere vittima dell'eccessiva tensione e della precarietà di alcune situazioni e non rispondere più ai comandi con la dovuta precisione e con la necessaria solerzia,lasciandovi in un classico mare di guai. A questo punto è palese l'importanza che riveste la scelta di un equipaggio adeguato alle vostre esigenze e adatto a guidare un cargo più o meno prezioso che potrete decidere di comandare all'inizio del gioco,scegliendolo tra tre diversi tipi.

Sarà perciò da evitare con ogni sforzo il momento in cui,ormai travolti dall'attacco dei pirati , vedrete comparire la

scritta "cargo looting" (cargo in via di saccheggio) che vi colmerà di frustazione e di disperazione.

Nonstante questa dettagliata descrizione la parola "simulazione" non è ancora comparsa. Questo PSI 5 TRADING COMPANY , infatti non ha niente a che vedere con una noiosa e lenta simulazione ,ma vi impegnerà freneticamente nella guida sia della vostra astronave sia del vostro equipaggio,lasciandovi poco tempo per annoiarvi a "tavolino" riflettendo su lunghe strategie di gioco.

La grafica eccezionale,il commento sonoro ottimo e la velocità e il notevolissimo coinvolgimento nel gioco vi faranno dimenticare tutti i vari "spara e fuggi" e tutte le Adventures,trascinandovi nella difficile impresa della guida del vostro cargo spaziale personale.

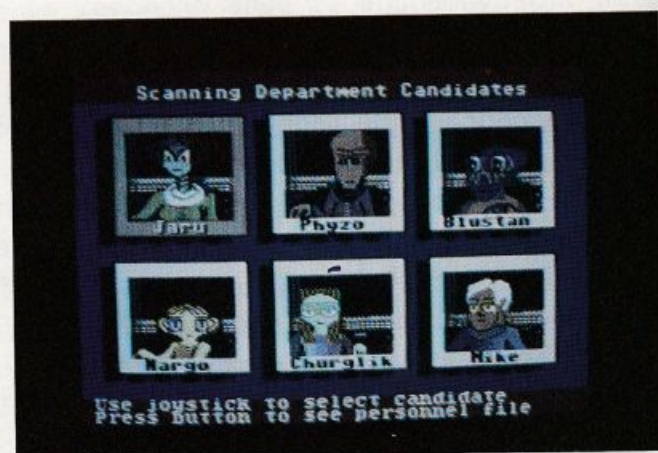
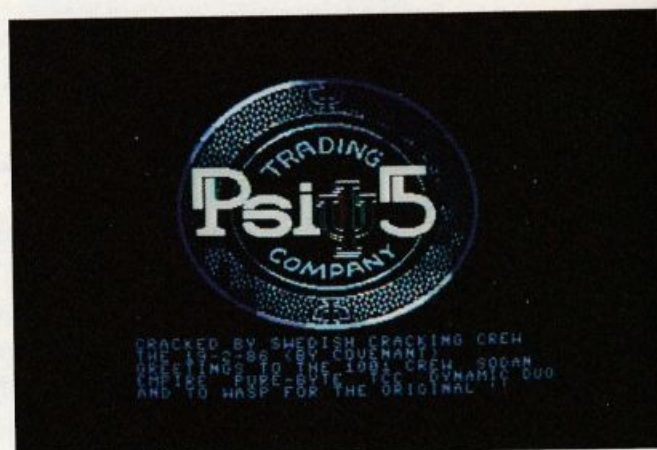
L'impostazione di gioco è davvero innovativa e gratifica di un involucro sfavillante e accattivante uno dei più classici e sfruttati temi di simulazione.

La presentazione grafica con cui vi viene offerta questa guida simulata di un cargo spaziale è davvero originale ,molto soddisfacente e degna di un qualsiasi Arcade di successo. Unendo quindi battaglie a colpi di joystick con le responsabilità di un vero comandante stellare, PSI 5 diventerà senza altro uno dei vostri passatempi preferiti per molto tempo.

Non resta quindi che augurarvi di non imbattervi,durante i vostri viaggi interplanetari,in quel simpatico ma temibile Han Solo pirata e contabbandiere spaziale,protagonista della celeberrima saga di Guerre Stellari.

PSI-5 TRADING COMPANY

Accolade

★★★★★

Titolo : BOUNTY BOB STRIKES BACK
Editore : U.S. Gold
Configurazione : Disco/Nastro

Uno dei primi videogiochi pubblicati per il CBM 64 è stato il famoso e indimenticabile: Miner 2049er ; un classico gioco da bar con piattaforme, ascensori e trampolini,il tutto condito da mostriciattoli,tesori da collezionare e mille altri imprevisti degni del più classico dei videogame.

Oggi, grazie alle sviluppate tecniche di programmazione,questo gioco è stato ripreso in un secondo episodio che lo vede ripresentarsi al pubblico in una veste raffinata e attualissima.

Come nel primo episodio della serie, il protagonista di questo gioco è un simpatico e solitario minatore che si ritrova a percorrere i misteriosi e polverosi cunicoli della propria miniera alla ricerca di tesori,oggetti personali e cibarie di vario tipo che lo aiuteranno a sostenersi durante il cammino. Il luogo è infestato da pericolosi e infidi mutanti che ,come nel celeberrimo Pacman,diventeranno innocui e per breve tempo anche vulnerabili.

E' a questo punto che il furbo Bob potrà far piazza pulita di questi odiosi mostriciattoli liberandosi finalmente il cammino.

Attraverso 25 schermi di gioco dovrete collezionare il maggior numero di oggetti presenti sul video amministrando,però questa caccia al tesoro e utilizzandola soprattutto allo scopo di trasformare ed eliminare tutti i mutanti che vi si pareranno davanti.

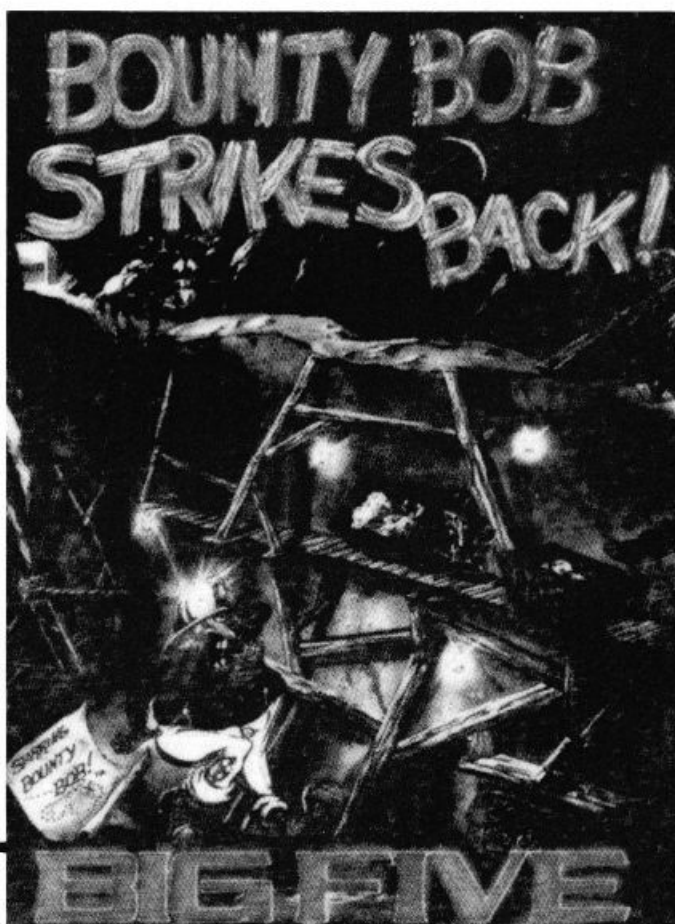
Il gioco è davvero duro, ed è questa forse l'unica l'unica caratteristica che questo videogame ha,per così dire ereditato da il suo predecessore .

La grafica infatti ha subito notevoli migliorie e così pure il sonoro, e l' insieme contribuisce a riverniciare di nuovo il secondo episodio di questa gloriosa serie.

In questo BOUNTY BOB, quindi,sono raggrupati tutti gli ingredienti tipici del classico videogioco da bar e la giocabilità e il fascino che ne derivano sono del tutto soddisfacenti.

E' inutile quindi affannarsi nella ricerca di nuovi soggetti e nuove realizzazioni,quando dal passato riemergono temi classici e molto cari al pubblico, il quale non potrà far altro che apprezzare moltissimo questo tipo di rivisitazione molto attuale e ricca di nuovi spunti e di nuove idee.

A questo proposito basti notare e apprezzare la cura e l'originalità con cui è stata organizzata la composizione del tabellone dei punteggi e dell' albo dei giocatori più in gamba,che si avvale di un altro gioco nel gioco che vi farà divertire.

Esso comporrà infatti il vostro nome con complicati carrelli elevatori e lo vedrete assemblare ,lettera per lettera da uno stormo di simpatici e animatissimi uccellini.

Titolo : **KAISER**
Editore : Ariolasoft
Configurazione : Disco

Immaginate di trovarvi nell'anno 1700 e di essere il capo di una piccola provincia tedesca.

Dalle vostre decisioni dipendono :l'andamento dei raccolti, il benessere della popolazione e l'aumento della potenza militare della provincia.

Obiettivo del gioco : essere proclamato Kaiser durante una cerimonia di incoronazione.

Prima di diventare imperatore della Germania dovrete avere costruito almeno cinque città (consistenti in cinque mercati e tre mulini) , possedere almeno 25.000 ettari di terra, avere un tesoro di almeno 100.000 talleri, avere edificato un palazzo e una cattedrale.

Durante la simulazione prenderete varie decisioni, tutte di vitale importanza per la felice riuscita dell'impresa.

Per prima cosa deciderete se acquistare o vendere grano , tenendo in debito conto lo stato delle riserve e la quotazione di mercato,questa fase permette di aumentare considerevolmente le proprie ricchezze (se si è degli scaltri mercanti), ma attenzione , il rimanere con poco grano da distribuire alla popolazione provoca l'aumento dei decessi e la diminuzione delle nascite e spinge molti abitanti a trasferirsi nelle terre confinanti.

Si passa ora alla seconda parte del gioco e, come i moderni ministri delle finanze stabilirete la pressione fiscale da esercitare sul popolo.

Fate attenzione, però, perchè una esagerata tassazione provoca l'emigrazione dei contadini e quindi una futura diminuzione di introiti.

Nell' ultima fase del gioco potrete decidere cosa costruire e dove costruire, fate attenzione a non indebitarvi troppo, potreste andare in bancarotta e vedere le vostre terre confiscate (poche terre corrispondono a pochi raccolti e poco grano da distribuire al popolo e quindi pericolo di un rapido sfacelo) .

KAISER può essere giocato da un minimo di una persona a un massimo di nove.

Se i giocatori sono più di uno il programma è molto avvincente, perchè permette a ogni giocatore di crearsi un esercito, di stringere alleanze con i vicini e muovere guerra ai confinanti.

Per arruolare delle fanterie o dei cavalieri o formare compagnie di artiglieria occorrono molti denari,quindi è consigliabile lasciare la formazione di un forte esercito a un secondo tempo,quando ormai avrete edificato molte città e raggiunto un reddito annuo molto elevato.

Comportarsi diversamente può portare alla rovina finanziaria.

Il programma permette di scegliere se arruolare dei mercenari o delle truppe regolari, i primi sono più costosi, soprattutto nel mantenimento,ma molto più efficaci ed esperti delle altre truppe arruolate.

Il gioco termina con la morte di tutti i giocatori,morte che sopraggiungerà per cause naturali in un lasso di tempo casuale compreso tra l'anno 1760 e il 1768, quindi se vorrete essere incoronati imperatore di tutti i tedeschi regolatevi in anticipo.

All'inizio del game avete a disposizione un piccolo tesoro e una scorta di grano diversa da giocatore a giocatore,

come diversi sono i vari raccolti, dipendendo questi ultimi dalle condizioni di clima della provincia da voi governata.

Il programma è strutturato per girare sia su un Commodore 64 sia su un 128.

E' indispensabile l'utilizzo di almeno un joystick, che viene utilizzato per impartire i vari ordini muovendo un cursore a forma di freccia.

Se si gioca in più persone è utile avere due joystick a disposizione.

Quindi più che una simulazione, KAISER è un gioco da tavola che può coinvolgere diverse persone in una sfida avvincente.

BD-5J AcroJet™

Titolo : ACROJET
Editore : Microprose
Configurazione : Disco

ACROJET è una simulazione di volo acrobatico :sport molto popolare negli Stati Uniti, dove ha parecchie migliaia di praticanti.

Il mezzo più usato è un aereo leggero siglato BD-5J 'ACROJET' che può essere facilmente smontato e trasportato su un carrello trainato da un'auto come solitamente si fa con gli alianti.

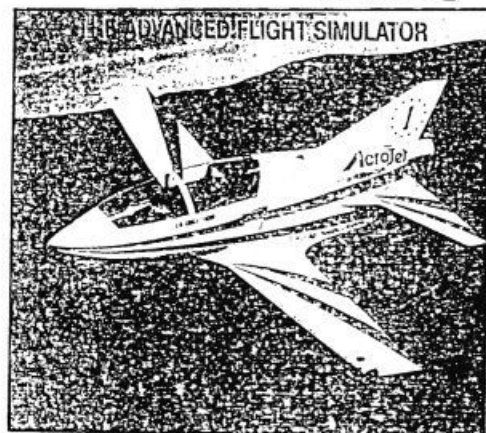
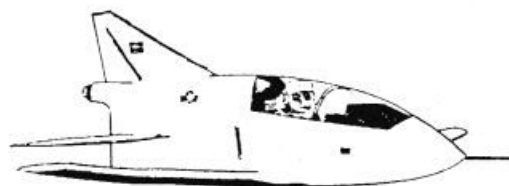
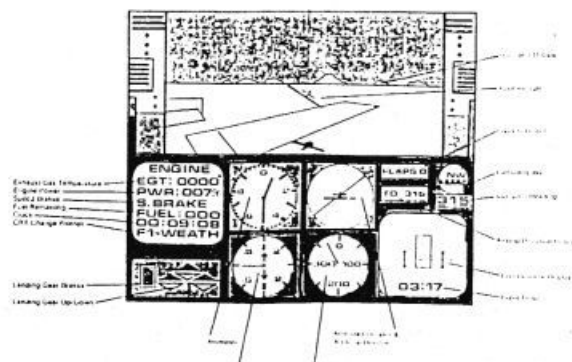
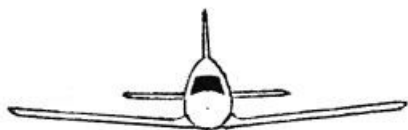
Il gioco consiste nello eseguire diverse figure o tracciati obbligati nel cielo soprastante la pista di volo.

Prima di poter accedere al programma viene chiesto di autenticare un codice riportato sul manuale , a ogni colore corrisponde un numero di tre cifre .

Eseguita questa operazione appare una schermata in alta risoluzione comprendente la strumentazione dell'aereo e la visuale che potrebbe avere qualsiasi pilota seduto all'interno della cabina.

Fra gli strumenti notiamo :
- l'altimetro
- il VVI (indicatore della velocità verticale)
- l'orizzonte artificiale
- l'indicatore dell'altitudine
- l'indicatore della velocità
- la bussola
- l'indicatore dei flaps
- un display che mostra la vostra posizione rispetto al tracciato che dovete seguire
- l'orologio con il tempo complessivo di volo e altri strumenti e indicatori

I comandi da tastiera sono i soliti usati in questi tipi di giochi :
- F regola il grado di flaps
- da 1 a 9 ha potenza erogata ai motori
- zero motore spento
- Z, A, S, W cambia la visuale : di fronte,di lato, dietro
- P pausa
- L fa entrare o uscire il carrello

L'aereo viene pilotato con il joystick.
All'inizio dovete scegliere in quale evento misurarvi .
Potete scegliere fra :
- pylon race : una gara di velocità attorno a un quadrato delimitato da quattro piloni
- slalom race : una gara di velocità più complicata di pylon race, perchè dovete virare attorno ai quattro piloni e seguire le diagonali del quadrato

AcroJet
THE ADVANCED FLIGHT SIMULATOR

BD-5J ACROJET COCKPIT LAYOUT

-ribbon cut : dove con le ali dovete tagliare degli striscioni tesi tra due piloni
-loop : una delle prove più difficoltose ,si deve eseguire un loop passando sotto un' asta posta a pochi metri dal terreno
-spot landing : una volta decollati dovete salire a 2000 piedi e subito atterrare dallo altro lato della pista,compiendo una 0 schiacciata sui due lati
-inverted ribbon cut : questa volta lo striscione lo dovete tagliare volando a testa in giù
-under ribbon race : si tratta di eseguire una specie di Esse passando sotto degli striscioni molto vicini a terra
-cuban eight : fattore di difficoltà tre,consigliabile solo ai più esperti, occorre disegnare un otto in cielo passando sotto due striscioni a pochi metri dal terreno.

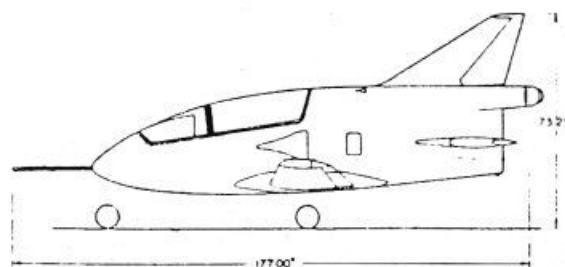
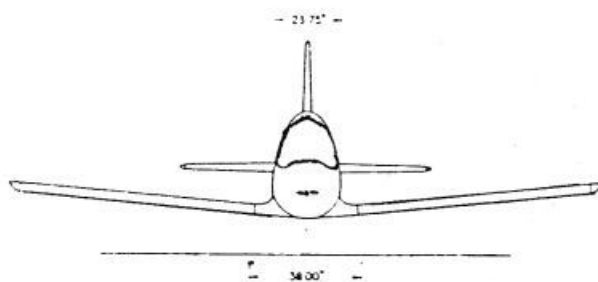
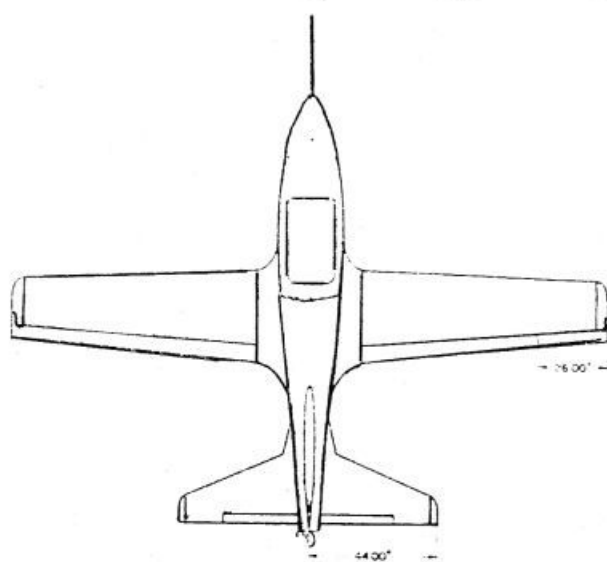
Come vedete tutte prove di particolare difficoltà , degne di un asso della cloche.

La Microprose con questo simulatore di volo ha nuovamente dimostrato di essere la regina delle Softhouse che progettano Flight simulator, il programma è dedicato a tutti , ma soprattutto agli amanti del volo e, perchè no, anche ai piloti d'aereo che possono sbizzarrirsi, compiendo tutte le possibili e immaginabili acrobazie con questo piccolo velivolo, molto stabile nell'aria e sempre sollecito nello rispondere ai comandi.

Un programma da affiancare al mitico Flight Simulator, ancora unico nel suo genere , ma che troverà in questo programma un valido antagonista.

Dopo le Olimpiadi, dopo i giochi invernali ecco ora per il vostro Commodore 64 le olimpiadi del cielo, dove potrete confrontarvi con i vostri amici e batterli (o farvi battere...!!).

In ogni caso non crediate sia semplice eseguire le varie acrobazie senza aver prima fatto molta, ma molta pratica.

Il prossimo Campionato del mondo di volo acrobatico si svolgerà in Inghilterra a Cranfield,nell'agosto '86, forse per allora anche voi sarete in grado di disputarlo, anche se solo sullo schermo di un computer!!

Titolo : **REACH FOR THE STARS**
Editore : Strategic Studies Group PTY lmt
Configurazione : Disco

REACH FOR THE STARS è una simulazione ambientata nello spazio,in un ipotetico universo dove i giocatori devono aumentare la propria potenza colonizzando mondi sconosciuti, combattendo contro flotte nemiche per difendere la propria gente o per conquistare pianeti.

Il gioco è un classico war game dove il terreno degli scontri è rappresentato da una galassia di 34 per 23 esagoni.

All'inizio di una nuova partita il computer stabilisce casualmente la posizione delle stelle e le loro caratteristiche : produttività, abitabilità,possibilità di industrializzazione.

Sempre all'inizio del game è possibile scegliere il livello di gioco e il numero dei contendenti umani. Il programma è strutturato per essere giocato da quattro persone ,il computer rimpiazza le mancanti.

Una volta fatto ciò viene creato il pianeta di ogni giocatore che sarà la base delle future conquiste.

Il gioco è suddiviso in tre fasi :
1)utilizzo delle risorse del pianeta per aumentare la produttività e per costruire navi da trasporto,da combattimento e da ricognizione
2)spostamento delle varie flotte da un pianeta all'altro
3)risoluzione dei possibili combattimenti ciò avviene quando due flotte avversarie si incontrano su una stessa stella.

La parte più importante del gioco è quella dedicata all'esplorazione, è infatti basilare avere i dati riguardanti i vari pianeti della galassia per sapere quali sono i più idonei a essere colonizzati dalle nostre truppe.

E' allo stesso tempo importante sfruttare al massimo le risorse dei vari pianeti ripartendo il prodotto globale fra :
- potenziamento dell'industria
- costruzioni di navi da trasporto e da combattimento
- incremento del livello sociale
- potenziamento della difesa del pianeta
- sviluppo della ricerca tecnologica militare (per avere navi da guerra sempre più potenti)
- beni destinati alla popolazione

La produttività dei pianeti è data dalla formula :
RP'S = (POP)*2 + IND*SOC/16
dove :
RP's = produttività totale
POP = numero degli abitanti
IND = livello di industrializzazione
SOC = livello di evoluzione della società.

Altri fattori da tenere in considera - zione sono le condizioni di vittoria :ovvero le regole per l' assegnazione dei punteggi dopo ogni turno (un turno è composto dalle tre fasi sopra elencate).

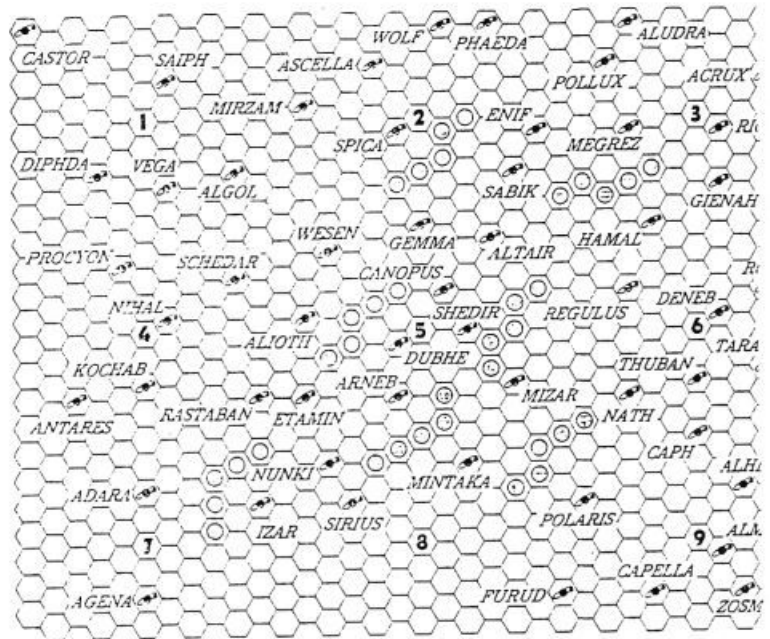
I punteggi dipendono : dal numero della popolazione che abita i pianeti occupati; dalle navi nemiche distrutte durante i combattimenti; dalle colonie nemi - che distrutte o occupate. La vittoria si può considerare totale quando un giocatore ha il 25% di punti in più del suo immediato inseguitore.

Una volta che si è capita la struttura del programma si può renderlo più difficile attraverso alcune opzioni :
- natural disaster : varie calamità naturali che possono colpire le popolazioni di un pianeta
- novas : possibilità di esplosione di un sistema stellare durante lo svolgimen

to della partita
-xenophobes : forme di vita sconosciute che infestano il pianeta rendendone impossibile l' accesso a forze esterne e rendendo del tutto casuale l'esito di eventuali combattimenti
-solar debris : sciami di meteoriti che rallentano la navigazione delle flotte, costringendole a lunghe deviazioni dalla rotta
-random star map : generazione random di un sistema galattico
-task force set up : ogni giocatore inizia con una flotta di 4 MKIs, 4 esplorer e 60 trasporti situati casualmente nello spazio.

Allegati al manuale troviamo una mappa stellare (che raffigura la galassia teatro del war game) e un prospetto contenente tutti i sistemi planetari con lo spazio per eventuali appunti.

Entrambi indispensabili per un accurato studio della dislocazione delle varie forze armate, sia amiche sia nemiche, e per avere rapidamente un quadro veritiero della situazione del game.

REACH FOR THE STARS

STAR SYSTEM IDENTITY KEY

"B" CLASS — "G" CLASS — "F" CLASS — "K" CLASS — "M" CLASS

SOLAR DEBRIS

ITEM PRODUCTION COSTS

ITEM	RP'S/ITEM
INDUSTRIAL CAPACITY	10
EXPLORERS	3
TRANSPORTS	5
MARK I STARSHIPS	14
MARK II STARSHIPS	30
MARK III STARSHIPS	80
MARK IV STARSHIPS	120
PLANET DEFENSE BASES	4/8/16*

*Cost per item at Starship levels I-III respectively

DEVELOPMENT COSTS (in RP's)

SOCIAL LEVEL/FACTOR	4
PLANETARY ENVIRON/FACTOR	8
BASE MAINTENANCE/UNIT	1/2/2*
Mk II TECHNOLOGY	+400
Mk III TECHNOLOGY	+1000
Mk IV TECHNOLOGY	+2000

*Cost per item at Starship levels I-III respectively

MOVEMENT ALLOWANCES (hexes/turn)

EXPLORERS	10	Mk II's	8
TRANSPORTS	5	Mk III's	12
Mk I's	5	Mk IV's	17

STRATEGIES

Titolo : **TIGERS IN THE SNOW**
Editore : S.S.I.
Configurazione : Disco

Il 5 luglio 1943 : attacco tedesco di Orzel-Bielogorod
Il 15 luglio 1943 l'attacco tedesco si esaurisce per mancanza di rifornimenti e i Russi passano alla controffensiva
Il 6 novembre 1943 l'avanzata russa nel sud giunge a Kerson e a Kiev
Il 19 febbraio 1943 l'intera VIII armata germanica, chiusa in una sacca presso Kerson, viene completamente distrutta
Dal 10 aprile al 9 maggio 1943 le armate sovietiche riconquistano la Crimea
Il 5 giugno 1944 la flotta di invasione anglo-americana inizia lo sbarco in Normandia fra Caen e Cherbourg
Il 3 luglio 1944 le forze russe giungono a Minsk che viene sgomberata dai tedeschi
Il 27 luglio 1944 viene sfondato il fronte tedesco con la presa di Periers e di Coutarecej
Il 15 agosto 1944 inizia un secondo sbarco alleato tra Nizza e Marsiglia
Il 24 agosto 1944 le forze americane dopo aver respinto un contrattacco tedesco entrano a Parigi, mentre quelle inglesi procedono fino in territorio belga
Il 16 dicembre 1944 le forze tedesche tentano una ultima disperata controffensiva nelle Argonne. Dopo un balzo di 100 Km, lo slancio si esaurisce senza giungere alla Mosa.

Questo bollettino di guerra altro non è che l'ambientazione di molti wargame della S.S.I.

Quest'ultima è una delle migliori case di Software che da sempre creano simulazioni di battaglie e avvenimenti della storia passata, presente e futura.

Quelli sopra elencati sono gli antefatti di TIGERS IN THE SNOW, un classico di guerra (per intenderci, uno di quelli con gli esagoni sui quali muovere le varie divisioni) che simula lo scontro avvenuto tra gli Alleati e i carri Tigre tedeschi delle Ardenne.

Come nella realtà, in tutti questi tipi di giochi di strategia è molto importante, oltre che disporre di potenti mezzi armati (come è il caso dei carri armati tedeschi : i potentissimi Tigre), anche poter contare sui rifornimenti di armi, munizioni e soprattutto carburante.

E' infatti per la mancanza di benzina che l'offensiva germanica è stata bloccata dagli Alleati, i quali, superati i giorni di maltempo, hanno poi distrutto le divisioni nemiche immobilizzate per la mancanza di rifornimenti con le loro preponderanti forze aeree.

Il programma lascia al giocatore la possibilità di scegliere per quali armate combattere : quelle tedesche o quelle americane.

Il gioco è suddiviso in varie fasi :

1 - movimento delle divisioni germaniche
2 - fase di combattimento così suddivisa
   a - selezione dell'unità
   b - selezione della copertura fornita dall'artiglieria
   c - selezione della copertura dell'artiglieria alleata
   d - risoluzione dei combattimenti e ritirata o avanzata delle formazioni
3 - fase di rinforzo delle unità.

Tutte le condizioni storiche iniziali sono state fedelmente seguite dalla SSI.

Se durante i combattimenti le alterate, vi viene fatto notare, la battaglia comunque continua seguendo la vostra impostazione.

La migliore strategia da seguire se si sceglie di combattere con le forze germaniche è di stare molto attenti al consu-

mo di carburante, che porta a perdere il vantaggio iniziale dato dalla sorpresa e della preponderanza delle vostre forze.

Se invece decidete di essere al comando delle forze alleate dovete cercare di resistere fino all'arrivo dei rinforzi, attirando i carri armati tedeschi lontano dalle loro unità d'appoggio, facendo così sprecare loro del preziosissimo carburante.

Come già detto il gioco è ambientato nel periodo tra il 16 e il 27 dicembre 1944, ogni turno rappresenta un giorno , avrete quindi 12 turni.

Alla fine di ogni turno vengono assegnati i punti che serviranno a determinare la vittoria finale di uno dei due contendenti.

TIGERS IN THE SNOW, come tutti i programmi di questo genere, è consigliabile a chi ama la simulazione e non apprezza particolarmente gli arcade.

Qui infatti non occorre essere rapidi nel muoversi nello schermo maneggiando il joystick, quanto essere calmi, freddi e saper valutare al meglio le varie situazioni anche quelle ipotetiche che si potrebbero verificare in futuro.

Il computer a livello 1 è abbastanza facile da battere, mentre risulta quasi impossibile (per lo meno a chi sta scrivendo) a livello 9.

Della stessa Software House si possono reperire sul mercato altri wargame che si svolgono durante la II Guerra Mondiale,come Knights of the desert (ambientato nel Nord Africa all'epoca delle presa di Tobruk) e Battle for Normandy (il celebre D-DAY, quando gli alleati sbarcarono in Normandia dando uno scossone alle sorti della guerra).

ADVENTURES

★★★★★

Titolo : **ULTIMA IV : QUEST OF AVATAR**
Editore : Origin Systems
Configurazione : Disco

L' ultima fatica di Lord British , alias Richard Garriot , è destinata a superare di gran lunga l'indiscusso successo incontrato dalle precedenti parti di questa gigantesca simulazione e avventura.

Dopo ULTIMA I,ULTIMA II THE REVENGE OF THE SORCERESS e ULTIMA III : EXODUS, il ventiquattrenne Richard Garriot , nato a Cambridge in Inghilterra ma trasferitosi giovanissimo in California con i genitori, ha veramente superato se stesso.

In termini di territorio da esplorare , ULTIMA IV è grande due o tre volte ULTIMA III, e la ricerca del genitore (la quest tipica del filone cavalleresco e fantasy a cui si ispira il gioco) è suddiviso in ben otto diverse parti, ognuna delle quali regge il confronto con ULTIMA III in termini di ampiezza e complessità.

Scopo principale del gioco è diventare un Avatar, mistica e valorosa figura che è la sola in grado di entrare nell' Abisso (raggiungibile solo in nave) e di svelare il segreto del Codex.

Per diventare un Avatar però, il giocatore dovrà raggiungere un determinato livello di preparazione in otto diverse qualità cavalleresche: Valore, Onore, Giustizia, Onestà, Umiltà, Spiritualità, Sacrificio e Compassione.

A ognuna di queste qualità sono consacrate una città e un Tempio (Shrine) ; nella città si deve cercare la Runa necessaria a consentire l'ingresso nel tempio, e nel tempio si deve meditare per uno, due o tre cicli allo scopo di guadagnare la qualità in questione.

A questo scopo serve anche un Mantra, da scoprire sempre nella città e da intonare,quando richiesto, durante le meditazioni nei templi.

Ma come si possono scoprire tante cose ? Semplice : basta interrogare ogni personaggio (sono tanti !) che si incontra nelle varie città con il comando TALK (parla),ovvero con la lettera T e la direzione verso la quale si vuole iniziare la conversazione.

Interrogati astutamente in merito al loro nome (Name), lavoro (Job), salute (Health) e a tutte le altre cose che emergono nel corso della discussione, i personaggi potranno fornire preziosissime informazioni e addirittura, se interpellati dopo certe azioni misericordiose con la domanda Join (Unisciti), unirsi al giocatore aumentando il gruppo della ricerca.

Le città principali sono otto,ma vi sono villaggi sperduti e castelli.

In ogni città potrete farvi seguire da un personaggio appartenente a una classe diversa (Druido,Pastore, Paladino , Ranger, Mago), a patto di riuscire a trovare quello disponibile a unirsi a voi.

Fin dall'inizio, a Britain, provate a impietosirvi per i mendicanti (Beggars) e a dare loro un pò di oro (Give) : poi trovate il bardo Iolo e chiedetegli Join .....

Spostandovi a Yew , la città della giustizia,cercate la druida Jaana, e a Trinsic,la città dell'onore, trovate il paladino Duprè.

E' consigliabile poi fare frequenti visite a Lord British nel suo palazzo , per vedere aumentare il proprio livello , e visitare nello stesso luogo il veggente Hak-

wind , che è capace di dar-
vi utili consigli in meri-
to all'acquisizione delle
otto virtù.

E poi,partite a esplora-
re i continenti,le isole,i
golfi, i vulcani,gli ocea-
ni e le foreste,cercate di
attirare navi di pirati
sulla costa e conquistate
i loro vascelli, e siate
pronti a sprofondare nelle
viscere della Terra attra-
verso le temibili Caverne
sotterranee.

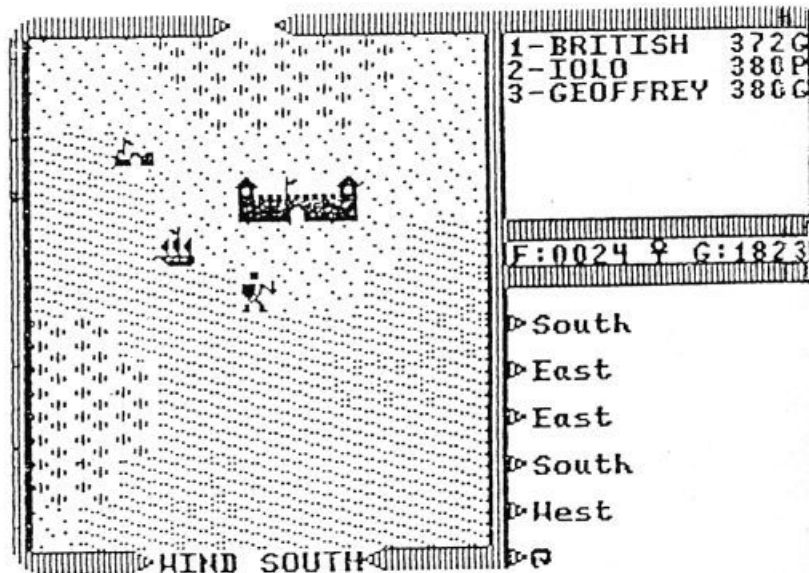
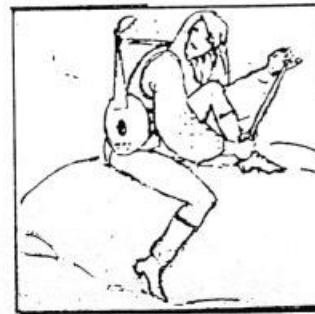
Ultima IV
Quest of the Avatar

FELLOWSHIP

Tinker

Paladin

Ranger

Shepherd

Mage

Bard

Fighter

Druids

Titolo : **LORD OF THE RINGS**
Editore : Melbourne House
Configurazione : Disco/Nastro

LORD OF THE RINGS

A lungo attesa, l'ultima avventura della Melbourne - dopo Hobbit, Sherlock e l'insoddisfacente Hampstead - non farà fare grandi salti a "tutti" gli appassionati di avventure.

Divisa in due parti giocabili separatamente, la storia parte dalle posizioni impostate nell'Hobbit : dopo essere entrato in possesso dell'anello magico di Sauron, l'hobbit Bilbo è invecchiato e ha deciso di compiere un lungo viaggio verso le montagne, da cui probabilmente, non farà più ritorno.

Su consiglio di Gandalf , Bilbo lascia a Frodo l'anello il cui uso può rendere malvagio il possessore, e parte. Ma dopo alcuni anni appare chiaro che l' anello può solo attirare sciagure sulla terra degli hobbit, e che quindi deve essere distrutto : però, per distruggerlo occorre gettarlo nel Fuoco del Drago che si trova negli abissi di Orudruin, la Montagna del Fuoco.

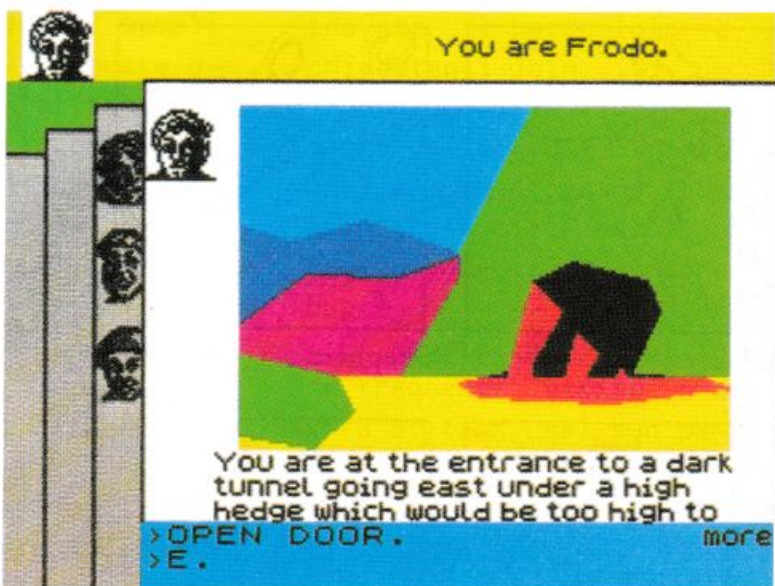
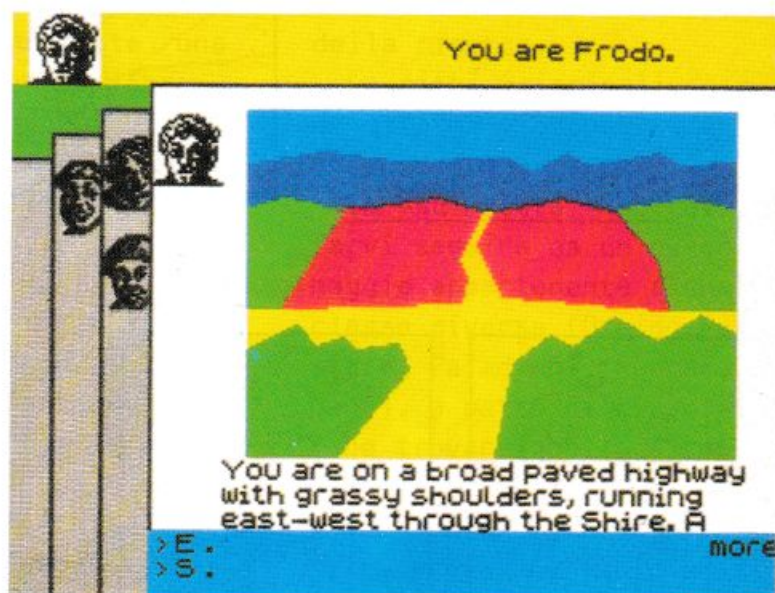
Questo è l'inizio del Signore degli Anelli (parte prima); che vede l' hobbit Frodo pronto a mettersi in viaggio con gli amici Pippin e Sam, nella stessa stanza in cui aveva avuto inizio l' Hobbit .

Nel corso del gioco è possibile scegliere il personaggio da incarnare (Frodo, Sam, Pippin o Merry) con il comando BECOMING, e si può anche dare ordini agli altri membri del gruppo.

La grafica è tutto sommato rudimentale e presente solo in alcune locazioni;inoltre, il tempo di reazione del programma agli input del giocatore è piuttosto lungo.E' vero che il cosiddetto "Inglish" della Melbourne può accettare frasi complesse, ma nel caso di semplici direzioni in cui spostarsi l'attesa è eccessiva

Nel complesso, l'avventura può fare presa su giocatori incalliti che non demordono neppure di fronte a questi inconvenienti, e che magari sono già stati immersi nell'atmosfera dell' Hobbit o in quella, ben più affascinante, delle opere narrative di J.R.R. Tolkien.

LORD OF THE RINGS

* * * * * * *

ADVENTURE
SOFTWARE

COMMODORE 64

GRAPHIC

★★★★★

Titolo : THE NEWSROOM
Editore : Springboard
Configurazione : Disco

Come si può intuire dal nome, si tratta di un programma che è nato per fare un giornale. E' comunque possibile realizzare qualsiasi documento stampato che debba avere diversi tipi di carattere e grafica (per esempio locandine, manifesti, listini, volantini o altro, sia a scopo didattico, hobbistico che semiprofessionale come nel caso di giornali o riviste amatoriali destinate a un piccolo mercato.

Dato che un giornale è composto di varie parti (titolo della testata, testo e grafica) il menu principale prevede anzitutto queste opzioni.

Naturalmente una volta scelta la funzione desiderata questa viene caricata da disco e si dispone di nuovi comandi sempre selezionabili da menu tramite tastiera o joystick (comunque è utilizzabile anche il mouse o la tavoletta grafica).

Tra i vari comandi disponibili vi è per esempio CLIP ART che permette di caricare delle figure già pronte e memorizzate sui due Data Disk forniti insieme al programma (sui due data disk vi sono più di 600 figure di vario argomento).

Una volta caricata una figura questa può essere ruotata, spostata nella più soddisfacente posizione, fusa con altre figure, riprodotta più volte anche (si può simulare il movimento) oppure corretta e/o modificata tramite lo ZOOM e un TOOL che, pur se non a un livello di un programma autonomo, è completamente funzionale.

Tale Tool permette di selezionare vari tipi di penna per disegnare, mette a disposizione una gomma, vari FILL (per riempire delle aree con vari tipi di retini), delle funzioni essenziali per tracciare linee , cerchi, rettangoli e poligoni o disegnare a mano libera e ben cinque tipi di caratteri per introdurre ad esempio didascalie alle figure.

Quando si è nell'area di lavoro del PHOTO LAB è inoltre disponibile una funzione che ricorda il copy di altri programmi : in pratica si seleziona un'area del disegno (anche tutto) e poi questa può essere salvata per essere utilizzata in seguito, mentre ciò che nel disegno eventualmente non interessa viene cancellato rendendo così libera l'area di lavoro per fare un altro disegno.

Il testo vero e proprio può venire composto, come si è detto, con 5 tipi diversi di caratteri che possono essere contemporaneamente presenti .

Una volta composte le parti suddette queste possono essere memorizzate su disco per poi essere richiamate per correzioni , per stamparle singolarmente o per stamparle assieme dopo aver fatto la impaginazione, che è la cosa più interessante.

Per impaginare viene anzitutto chiesto quale tipo di foglio si vuole utilizzare (formato lettera o formato protocollo , cioè più lungo dei normali fogli) e se tale foglio deve avere o meno il titolo di testa.

Poi vengono rappresentati sullo schermo i vari blocchi che compongono la pagina e si deve stabilire da cosa devono essere occupati (foto o testo) : ovviamente si devono mettere anche i nomi con cui i blocchi che si vogliono utilizzare sono memorizzati su dischetto affinchè il programma, quando deve stampare la pagina, sappia cosa caricare.

Quando è stata fatta l'impaginazione (anche questa memorizzabile su disco per usi successivi) si può scegliere se passare alla fase di stampa o se trasmettere il tutto a un altro utente tramite mo

dem (ovviamente anche il destinatario deve caricare THE NEWSROOM per poter ricevere ciò che è trasmesso).

Se invece si va in stampa viene chiesto: anzitutto che stampante si utilizza (il dato può essere memorizzato o meno sul disco sistema per successive utilizzazioni)e poi che cosa si vuole stampare cioè se le foto la testata, il testo oppure tutta una pagina.

L'uso è intuitivo,comunque il programma è corredato di un completo manuale composto di due parti : la prima spiega l' uso del programma, la seconda è una specie di manuale di giornalismo che spiega come è composto un giornale, come viene impaginato e così via. Inoltre vengono dati diversi consigli su come raggiungere i migliori risultati con il programma e vengono elencate le sue possibili utilizzazioni.

Da ultimo,ma non meno importante,sono riportate tutte le figure dei Data Disk per facilitarne la scelta.

Con un tale programma le uniche limitazioni sono nella fantasia e nell' abilità, anche letteraria oltre che grafica e giornalistica, di chi la utilizza.

IL PRIMO DI UNA NUOVA GENERAZIONE

DI SOFTWARE GAME

BY :

ACCOLADE

for COMMODORE 64

supporto :

Disco / Cassetta

WONDERFUL

GRAPHIC

★★★★★

Titolo : PANORAMA
Editore : Talent
Configurazione : Disco/Nastro

Di questo programma per disegnare in alta risoluzione tramite joystick esistono diverse versioni, ma di vero interesse grafico, ve ne sono solo due, normalmente vendute insieme.

Una permette di disegnare a mano libera (con diversi tipi di tratto), sovrapporre scritte,cancellare,cambiare pos/neg e viceversa, salvare o caricare i disegni su disco o, e ciò è piuttosto interessante, su nastro.

Inoltre è possibile stampare su MPS801 o MPS803 il disegno in memoria scegliendo tra formato normale o espanso in orizzontale e/o in verticale.

L'altra versione presenta anzitutto le stesse opzioni della precedente e in più alcuni nuovi comandi molto interessanti.

Anzitutto vi sono due schermi principali: uno con riportati tutti i comandi (selezionati tramite la digitazione di una o due lettere) e una status line che mostra la posizione attuale del cursore e gli eventuali comandi selezionati; l'altro è dato dalla area di lavoro su cui si disegna.

Selezionando l'opzione FILL se si desidera definire uno o più caratteri per riempire lo schermo si accede a una diversa area di lavoro come pure, selezionando i comandi di salvataggio e di caricamento, appare un altro menu.

I comandi disponibili sono quelli principali : anzitutto si può disegnare un tratto continuo o tratteggiato di varie dimensioni

Si possono disegnare cerchi,ellissi e rettangoli. Inoltre si può sovrapporre al disegno un testo. Sono poi possibili delle operazioni interessanti su un'area selezionata e ciò che è all'interno di una certa area scelta dal disegnatore può essere invertita (pos/neg e neg/pos), riposizionato sempre all'interno della stessa area,capovolto, o ribaltato specularmente,ricopiato una o più volte o trasferito in altre posizioni del disegno.

Anche tutta l'area di disegno può essere capovolta e invertita specularmente.

Interessante è il fatto che sia possibile avere la status line,se desiderato, anche nell'area del disegno : è così possibile ottenere con grande facilità una notevole precisione nel posizionamento del cursore per poter realizzare dei disegni anche tecnici o per riportare su schermo dei disegni fatti per esempio su carta millimetrata.

In pratica quest'ultima opzione può già ricordare il principio di funzionamento di un CAD seppure molto semplice.

Gli elementi più importanti riguardano le opzioni di salvataggio e caricamento dei disegni fatti.

Anzitutto è possibile l'uso anche del registratore e ciò può risultare gradito a chi non dispone ancora del drive.

Inoltre è interessante ricordare che durante il caricamento è realizzabile anche la fusione MERGE di più disegni: ciò è molto utile perchè consente dei notevoli effetti grafici (per esempio montaggi di disegni a blocchi).

Quanto offerto da PANORAMA permette di realizzare, anche con una bassa spesa di software e con un semplice joystick dei discreti lavori grafici.

Inoltre con un tale programma è possibil con economia,fare pratica di grafica HiRes con il computer prima di passare a sistemi certo molto potenti,ma anche più costosi (tipo Flexidraw per penna ottica e drive).

★★★★★

Titolo : FLEXIDRAW
Editore : Inkell Systems
Configurazione : Disco

Si tratta del più potente programma di grafica HiRes facilmente gestibile tramite penna ottica.

Questo programma offre anzitutto la possibilità di disporre contemporaneamente di due aree di lavoro contrariamente a tutti gli altri programmi di grafica HiRes che dispongono di una sola area.

Il menu con le varie funzioni appare a fianco di ciascuna area e quasi tutte le funzioni vengono selezionate da menu eccetto poche che sono utilizzabili da tastiera

Vediamo ora i comandi disponibili. Anzitutto si può agevolmente passare da un'area all'altra potendo anche disporre di metà di ciascuna area sullo stesso schermo , per lavori particolari.

Si può invertire lo schermo (pos. / neg) su tali aree è poi possibile sovrapporre un grigliato per poter avere precisi punti di riferimento. Per facilitare ulteriormente il lavoro si dispone di un filtro che elimina anche la minima sbavatura del tratto e di una croce che segue le coordinate e permette di sapere esattamente in quale posizione è la penna.Inoltre si può scegliere tra 3 diverse misure di tratto.

Per quanto riguarda il disegno vero e proprio è opportuno premettere che si può disegnare a mano libera sia a tratto pieno che con lo spray. Comunque si può fare un disegno tecnico e preciso con le seguenti funzioni. Si possono tracciare linee dopo aver fissato i margini,oppure quadrilateri o curve (di curve ve ne sono di tre tipi : archi, ellissi e cerchi).

Si dispone della funzione COPY e ciò che è copiato può essere ruotato e/o invertito specularmente e può coprire o meno lo sfondo. Si possono riempire delle aree con vari tipi di retini o con qualsiasi tipo di carattere ASCII o definito dall'utente .

Inoltre sono disponibili ben 4 set di caratteri che possono essere sovrapposti al testo in due formati : normale o espanso. Due set sono i caratteri della tastiera Commodore : ALPHA e SIMBOL; gli altri due set sono detti FONT e sono definibili dall'utente.

I caratteri dei FONT possono essere di 8*8 che di 16*16 pixels,sul dischetto de il vostro programma vi sono già una decina di FONT e altri sono definibili tramite un altro programma detto Flexifont , sempre della Inkell.

Per evidenziare meglio dei particolari è disponibile uno ZOOM che ingrandisce una porzione di disegno.

I disegni fatti possono inoltre essere stampati in due formati praticamente su qualsiasi stampante Commodore o no (anche sulla MPS802).

Sono inoltre disponibili dei comandi per la gestione del drive. Si può richiamare un disegno precedentemente fatto o salvarne uno nuovo in turbo.

Si può vedere la Directory,caricare un nuovo FONT,cancellare un disegno o formattare un dischetto.

Sul dischetto di questo programma sono presenti delle raccolte di figure,diversi FONT e altri programmi : Pen Pälette per colorare i disegni fatti,Sprites Animator per disegnare e animare sprites, Transgraph per trasmettere e ricevere figure col modem, Display Picture per gestire i disegni senza caricare il programma FLEXIDRAW , Follow me che è un gioco tipo il Simon.

Inoltre è allegato un demo dell'animazione e dei risultati ottenibili sia col solo FLEXIDRAW sia con l'utilizzo di Pen

Flexidraw™

INTERACTIVE LIGHT PEN/SOFTWARE SYSTEM FOR YOUR COMMODORE 64

Palette.

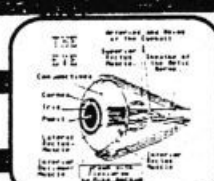
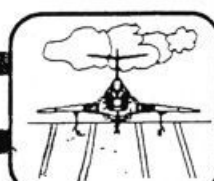
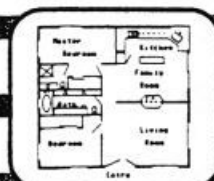
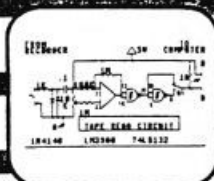
Da quanto detto si capisce la potenzialità di questo programma (pur se di uso estremamente facile grazie alla light pen e al fatto di lavorare da menu) e le possibili utilizzazioni considerando che la Inkell produce altri programmi abbinati a questo.

Per esempio è disponibile Flexifont per creare nuovi FONT, oppure The Graphic Integrator per convertire i disegni fatti con FLEXIDRAW in disegni utilizzabili da altri programmi di grafica (HiRes e Multicolor) o viceversa, per potere utilizzare i disegni con alcuni word processor.

Inoltre sono uscite diverse raccolte di figure che coprono vari settori in cui può essere utile FLEXIDRAW (dalla hobbistica - all'ingegneria).

Ovviamente il tutto è corredato da un manuale completo per un facile utilizzo.

I risultati ottenibili, considerando che si lavora su un CBM 64 e non su un sistema professionale di grafica, sono stupefacenti.

★★★★★

Titolo : ANIMATION STATION/ BLAZING PADDLES
Editore : Suncom
Configurazione : Disco

Si tratta di due versioni dello stesso programma edite dalla Suncom.

La prima viene venduta con la tavoletta grafica della Suncom (funziona però anche con la Koala pad) ; la seconda versione (identica alla prima) funziona sempre con la pad , ma può essere usato anche il joystick la trackball , la penna ottica.

BLAZING PADDLES lascia ,in pratica, una certa libertà di scelta all'utente che può usare diversi strumenti per disegnare in base a criteri economici (il joystick è assai più economico di una pad o di una light-pen).

Per quanto riguarda il lato economico è da ricordare che il programma richiede l'uso del drive.

Questo programma si inserisce nel gruppo di programmi per grafica Multicolor in cui sono disponibili 16 colori : col programma è possibile poi miscelare anche due o tre colori insieme, sicchè la gamma dei colori è veramente estesa.

Per quanto riguarda le penne con cui disegnare se ne hanno a disposizione 7 tipi e in più vi è il modo spray che dà un effetto più creativo.

Tra i comandi disponibili anzitutto vi sono quelli abituali per per un programma di grafica : SKETCH (disegno a mano libera) , LINE e LINES,BOX e BOX 2 (rettangoli colorati o no internamente), FILL (per riempire aree con un colore) , ZOOM (per ingrandire una area e apportare modifiche).

Poi vi sono comandi inediti quali DOTS per fare singoli punti.

E' disponibile una funzione detta WINDOW, che ricorda quella presente in altri programmi e detta copy : la novità sta , però nel fatto che ciò che viene delimitato con l'opzione CUT per essere poi riprodotto col PASTE può essere salvato anche su disco per usi successivi.

Inedita per un programma di grafica " Multicolor " è pure la funzione TEXT per scrivere testi nel disegno : sul disco programma sono presenti 5 stili diversi di scrittura tra cui è possibile scegliere il più adatto a ogni esigenza.

Altra novità è pure quella degli SHAPES. Si tratta di raccolte di piccoli disegni richiamabili da disco che possono essere colorati,ruotati,invertiti specularmente e infine riportati quante volte si vuole sul disegno.

Di raccolte di SHAPES sul disco programma ve ne sono circa una decina (animali,piante,simboli vari, parti del volto, mezzi di trasporto ecc.).

Con questa funzione : Window e Text è estremamente facile la realizzazione di disegni a vario scopo assai ben rappresentabili graficamente.

Da ultimo,ma non meno importante è la funzione PRINTER che permette di stampare il disegno su MPS801/803 oppure su altre stampanti opportunamente interfacciate : la scelta è molto facile poichè avviene tramite un semplice e chiaro Menu.

Da quanto detto qualcuno potrebbe pensare che l'uso di questo programma non sia molto facile: ma non è vero , poichè tutti i comandi sono raccolti in un semplice menu grafico di facile comprensione ; inoltre il programma è corredato da un completo manuale.

Questo programma,come dice anche il manuale, trova un utilizzo in vari settori (limitatamente alle esigenze dell'utente) : hobbistica,grafica,commercio,didattica (punto su cui viene particolarmente posta l'attenzione dei produttori di questo programma).

Si tenga poi presente che la Suncom ,

Animation Station™

Computer Design Pad
& Graphics Program

proprio per facilitare l'utilizzo del programma in diversi settori , periodicamente mette in commercio nuove raccolte di Shapes di set di caratteri e di figure già disegnate , ma modificabili dall'utente, che coprono diversi settori.

Ovviamente quanto è stato disegnato può anche essere salvato su disco : il programma comprende numerosi comandi per il drive che facilitano tutte le operazioni inerenti a questa periferica.

GRAPHIC

★★★★★

Titolo : THE PRINT SHOP
Editore : Broderbund
Configurazione : Disco

Si tratta di un programma utile e adatto a tutti e che forse molti già conosceranno essendo apparso in precedenza nella versione Apple.

Di uso etremamente facile (si procede per scelte successive) può avere infinite utilizzazioni come si capirà da quanto verrà detto qui di seguito : unica limitazione è data dalla fantasia e dalla capacità creativa di chi lo usa.

Si esamineranno ora le principali caratteristiche del programma.

Con il primo menu vengono presentate le opzioni principali : CARTA AUGURI, SEGNI,FESTONI, LETTERE, VIDEO MAGICO, FAR DA SE'.

Fatta la scelta viene caricato da disco il sottoprogramma e appare un nuovo menu.

Ecco le singole opzioni: Carta Auguri serve per fare dei biglietti di auguri, ma non solo. La cosa più comoda è che,essendo un biglietto composto dal fronte e dall'interno, il programma provvede automaticamente a stampare le due parti su uno stesso foglio in modo che poi bastino due pieghe per aver tutto pronto.

Si può scegliere tra modo automatico e manuale .

Nel primo modo si sceglie solo a cosa serve il biglietto : Compleanno, Natale, Carta Amore, Valentino, Anniversari, Ringraziamenti, Inviti, Block Note e poi si passa in stampa.

In modo manuale si compone il biglietto scegliendo, sia per il fronte che per l'interno, lo stile di scrittura, la cornice e la grafica , poi si va in stampa.

Prima di vedere le altre opzioni è utile spiegare alcune cose.

Nelle opzioni in cui è possibile scrivere (tutte tranne il Far da se') si hanno a disposizione ben otto stili diversi di caratteri molto ben fatti ; inoltre scelto lo stile si può scegliere il formato cioè se normale o ingrandito e in tutti e due i modi si può ulteriormente scegliere se il carattere deve essere pieno, vuoto (solo contorno) o tridimensionale.

Tutti questi modi possono essere usati contemporaneamente. Circa la cornice, se desiderata, ne sono disponibili 12 tipi.

La cosa più spettacolare,che piace molto a chi già possiede questo programma,è la scelta grafica.

Per scelta grafica si intende un disegnino che può essere usato in vari formati su quanto state facendo.

Di tali disegnini sul dischetto del PRINT SHOP ve ne sono un centinaio i quali coprono praticamente tutte le comuni esigenze (festività, alcune professioni, oggetti vari) ; inoltre con il Far Da Sè è possibile poi realizzare altri disegnini o modificare quelli già presenti sul dischetto grazie a un TOOL che prevede l'uso sia della tastiera che di un joystick o di una tavoletta grafica per disegnare.

Con il Far da Sè è possibile poi stampare subito quanto si è fatto, prima di memorizzarlo,per vedere l'effetto finale

Ciò che,però stupirà molti è che la Broderbund e altre Software house hanno posto in vendita (e sono disponibili anche in Italia) numerose altre raccolte di disegni che coprono praticamente ogni necessità : segni zodiacali, sport, professioni, hobby, strumenti musicali , animali e così via...

Ogni raccolta è composta da più di 100 soggetti.

Allo stesso modo della Carta Auguri,vale anche quanto detto per la scelta grafica, funzionano le altre opzioni.

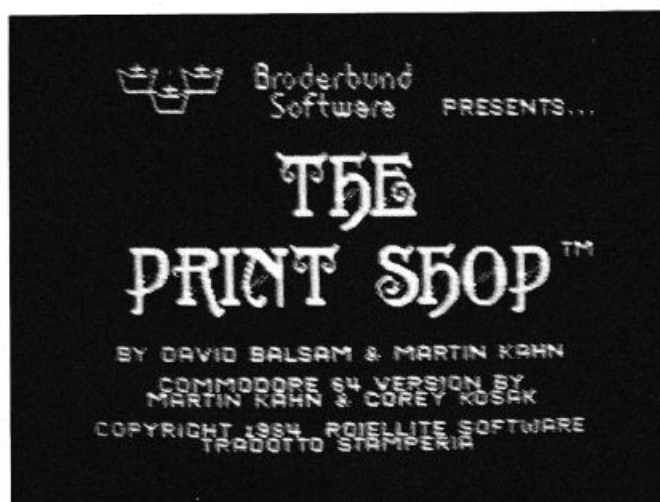
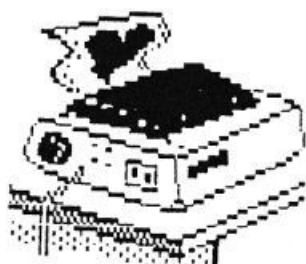
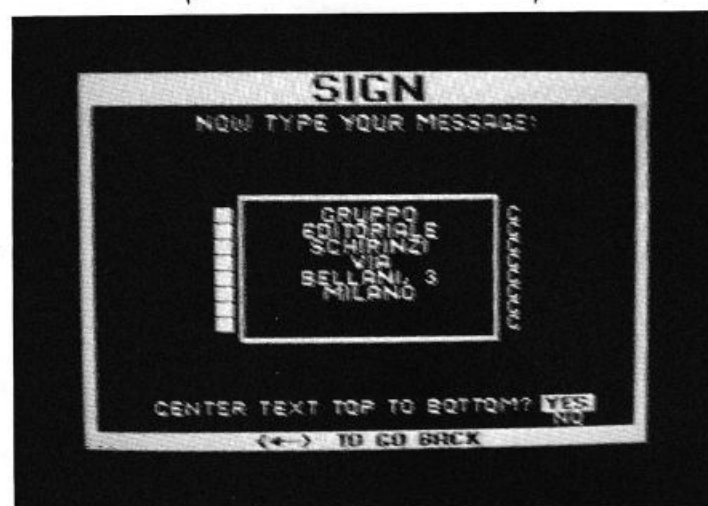
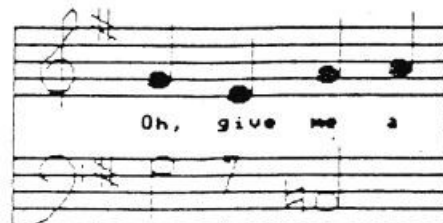
Con Segni si fanno dei volantini , con

Lettere si fa la carta intestata , con Festoni si realizzano degli striscioni (l'unica avvertenza in questo caso è di usare il modulo continuo).

In stampa per ognuna di queste scelte è possibile stampare una sola copia o anche più copie automaticamente.

Un discorso a se' merita Video Magico: esso rende disponibile due caleidoscopi diversi in cui è possibile fermare l'immagine che più piace, sovrapporle una scritta, (sempre scegliendo tra 8 stili e valendo quanto detto in precedenza) modificarla , stamparla (con o senza una cornice, al negativo o no) e memorizzarla.

Con il Video Magico si può anche fare un disegno a mano libera e caricare una figura fatta anche con altri programmi di grafica HiRes.

Di questo programma esistono due versioni : una in inglese (l'originale) e una tradotta in italiano (quella qui analizzata) ; di ciascuna vi è poi la versione per stampanti Commodore MPS801 e 803 e quella per altre stampanti.

Titolo : **MUSIC SHOP**
Editore : Broderbund
Configurazione : Disco

MUSIC SHOP è un ottimo programma musicale che ha ereditato tutte le più apprezzate caratteristiche dei precedenti Master Composer e Music Construction Set e allo stesso tempo, che si avvale di opzioni del tutto innovative e davvero originali che fanno di questo programma un valido strumento per tutti gli appassionati musicisti.

Innanzitutto spicca, tra le qualità di MUSIC SHOP, l'immediatezza d'utilizzo e l'estrema facilità con cui si può accedere alle varie opzioni, caratteristica abbastanza innovativa rispetto alle precedenti realizzazioni di questo genere, che prevedevano lunghi e accurati studi dei manuali di istruzioni.

Si può dire, infatti, che il vero manuale di istruzioni di MUSIC SHOP sia direttamente integrato al programma stesso, attraverso comodissimi menù e schermate di Help, curate fin nei minimi particolari.

Inizialmente vi verrà presentata una pagina contenente un doppio pentagramma; su cui potrete scrivere a piacere, utilizzando uno speciale menù costituito da un completissimo set di note e di caratteri musicali.

Ogni volta che lo vorrete, potrete accedere comodamente a questo menù che, sfruttando le famose 'windows' (finestre grafiche) si sovrapporrà al pentagramma, senza peraltro cancellare o compromettere il contenuto di questo.

La realizzazione e l'impostazione di questo programma si rifanno notevolmente a quelle di alcuni apprezzati programmi di MacIntosch.

Un'altra comodissima opzione è quella che prevede l'utilizzo sia della tastiera sia del vostro joystick, incrementando così la versatilità di utilizzo.

Si può comporre e realizzare un intero brano, sfruttando un numero presocchè illimitato di pagine e dando sfogo alla propria creatività, limitati solo dalla capacità di memoria del dischetto dove verranno salvati i vostri capolavori.

La meccanica stessa di scrittura e battitura dei pezzi musicali è davvero unica e facilissima da usare, permettendovi tra l'altro, immediate e veloci correzioni o modifiche del testo; è possibile inoltre colorare letteralmente i brani, scegliendo fra le varie possibilità, i colori dello schermo e delle note stesse.

MUSIC SHOP si avvale pienamente delle caratteristiche sonore del SID del vostro CBM 64, permettendo una esecuzione a tre voci, indispensabile per conferire ai brani scritti una nota di serietà e di completezza.

Per i compositori meno esperti è prevista una vasta libreria di brani musicali che vanno dall'ouverture al boogie woogie e che potrete allo stesso tempo ascoltare vedere, analizzare e, eventualmente modificare a vostro piacimento.

MUSIC SHOP è stato realizzato con inclusa una completa routine che permetterà di gestire a piacimento tutti i comandi del sistema operativo del CBM 64 (DOS) senza peraltro uscire dal programma.

In ultima analisi risulta molto utile la possibilità di far correggere e controllare dal computer i brani scritti.

Per tutti gli aspiranti musicisti, quindi, questo MUSIC SHOP costituisce un ottimo strumento per liberare la propria creatività e la propria fantasia, dal lato realizzativo esso si sostituisce egregiamente ai suoi predecessori dando prova dell'indiscussa serietà e affidabilità di tutti i prodotti della Broderbund.

SOLUZIONI INTELLIGENTI

PER INTELLIGENZA DISTRIBUITA

Punti Vendita presso i migliori negozi di arredamento, macchine e computer.

DUE A srl - Sede legale via Unione 3 - 20122 Milano
Ufficio Comm. Amm. via Ronco 18 - 22060 Carimate
Tel. (031) 780250 - 780276

Titolo : SUPERSCRIPT 128
Editore : Precision Software
Configurazione : Disco

PROGRAMMA DI VIDEOSCRITTURA
(WORD PROCESSOR)
PER IL COMMODORE 128

SUPERSCRIPT 128 è l'ultimo nato della famosa serie di word processor della Precision
Di tale programma esiste pure una versione per il Commodore 128 (in modo 128) di cui ora si parlerà.

Di questo programma la prima cosa da dire è che sfrutta pienamente le nuove caratteristiche del 128, cioè BURST mode (funzionamento veloce del nuovo drive) ,80 colonne non simulate via software ; 128 K di memoria, tastierino numerico , etc.

Per chi pur possedendo il nuovo 128, non volesse per il momento spendere per il nuovo drive o per un monitor RGBI (per vedere tutte le 80 colonne sul video) niente paura : SUPERSCRIPT 128 può tranquillamente funzionare in 40 colonne con lo scroll (tipo Easy Script) su video (poi, ovviamente, si può stampare anche in 80 colonne); inoltre il programma è perfettamente funzionante, pur se non velocissimamente, anche con il vecchio drive 1541.

Per quanto riguarda le stampanti,invece, non c'è alcun problema : qualsiasi tipo di stampante può essere usata con questo word processor.

Altro elemento importante è la compatibilità dei file testo generati con SUPERSCRIPT (di tipo sequenziale) con tutti i word processor della Precision (EasyScript Super Script 64 etc.) e con molti altri word processor.

Si vedranno ora più a fondo le proprietà di questo programma.

La scelta tra 40/80 colonne avviene prima del caricamento automatico (AUTOBOOT) .

Alla fine del caricamento appare un menu per scegliere tra il caricamento del disco lavoro (quello creato dall'utente grazie allo stesso programma su cui è riportato il tipo di stampante, la formattazione del testo e i file di testo creati; ovviamente di tali dischetti se ne possono creare quanti se ne vogliono e i dati riguardanti stampante e formattazione testo possono essere sempre modificati) o la creazione di un nuovo disco lavoro.

Oppure si può scegliere di creare un nuovo disco dizionario : infatti una delle novità del programma è data dallo : SPELL cioè quella funzione che permette di correggere (e non solo) l' ortografia di quanto si è scritto sulla base di un dizionario utente in italiano (facilmente creabile sempre da programma e contenente circa 30000 parole : ovviamente si possono creare più dizionari utente).

Una volta giunti alla vera e propria area di lavoro, la prima delle due disponibili, cioè quella che può contenere n. 726 linee di testo in 80 colonne, dato che poi c'è anche una seconda area,totalmente indipendente dalla prima,che invece può contenere solo 231 linee di 80 colonne.

A questo punto si iniziano a scoprire le innumerevoli possibilità del programma cioè tutte le funzioni che un word-processor di alta qualità deve possedere

Sullo schermo sono visibili 22 linee di testo e 2 linee di stato che informano l'utente del modo in cui si trova,del comando selezionato, della linea e della colonna in cui è il cursore.

I comandi vengono facilmente selezionati grazie a menu successivi (su una linea apposita è sempre riportato in breve ciò che fa il comando che state per scegliere).

Disponibili anzitutto i comandi per la formattazione del testo : margini, lunghezza pagina, numero colonne,identazione, allineamento a destra o a sinistra , centratura,intestazioni di inizio e/o fi

ne pagina (possibilità di numerare anche le pagine secondo diversi criteri), spaziatura posizionamento margini destro/sinistro, offset, margini superiore/inferiore (tutti questi elementi, come si è detto, possono essere stabiliti di volta in volta, oppure memorizzati su dischi lavoro).

Formattato il testo si può finalmente iniziare a scrivere. Mentre si scrive il cursore può essere posizionato dove si vuole grazie a opportuni comandi offerti dal programma : si può andare all'inizio o alla fine del testo,dello schermo o della linea in cui ci si trova, oppure ci si può portare in qualsiasi linea scegliendone il numero ; si può andare avanti o indietro di una pagina, cambiare area, andare alla fine della linea precedente.etc.

Inoltre si può disporre di tabulatori verticali e/o orizzontali.

Altri comandi permettono di ottenere, compatibilmente con il tipo di stampante posseduta, sottolineature, grassetto,ombreggiato e condensato, espanso, caratteri esponenti, deponenti, programmati (fino a dieci caratteri programmabili).

E' inoltre possibile isolare dei blocchi di testo per duplicarli, spostarli, modificarli, cancellarli, etc.

Ovviamente le cancellazioni possono essere fatte scegliendo dei blocchi testo,ma si può anche cancellare tutto quanto si è precedentemente scritto : una parola,una linea ,una frase, un paragrafo, tutto quanto sta dopo la posizione del cursore.

Con tutte le funzioni viste si può facilmente comporre il testo voluto per poi stamparlo e/o memorizzarlo.

Prima di ciò è possibile far correggere il testo del computer, sotto il nostro controllo : è infatti disponibile la funzione SPELL.

Quando si arriva alla fase di stampa vi sono molte altre funzioni : si può stampare tutto un testo o solo delle pagine a scelta ; si può stampare in modo continuo o no; si possono stampare file singoli o concatenati si possono fondere tra loro blocchi di testo in stampa.

Il testo può anche essere previsionato su schermo per vedere come verrà in fase di stampa : comunque è agevole il passaggio da visualizzazione a stampa (continua o no) e viceversa.

Altre funzioni disponibili sono quelle per la ricerca con eventuale sostituzione di parole : in avanti o indietro nel file testo in memoria o in file concatenati.

Disponibile è la funzione INSERT come pure la funzione per scrivere tutto in maiuscolo senza attivare lo SHIFT.

Come già detto sono settabili anche i tabulatori : verticali;orizzontali, decimali o no.

Vi è pure la funzione CALC che può essere usata in diversi modi : da semplice calcolatrice a cinque funzioni , a calcolatrice interattiva con il testo (si può simulare un mini spread-sheet).

Un'altra funzione di notevole importanza permette di caricare, in ambiente SUPERSCRIPT, Superbase 128 ottenendo una perfetta integrazione tra i due potenti programmi.

Si ha in pratica un superprogramma integrato di archivio e word processor su un computer di tipo economico.

Interessante è pure il fatto di potere abbinare a un singolo tasto una sequenza di comandi o di lettere (ciò permette di aumentare notevolmente la velocità di editazione del testo).

Da ultimo è da ricordare l'ampio set di comandi disponibili per la gestione della unità a dischi :salvataggio, caricamento verifica,sostituzione,cancellazione,rename dei file di testo, etc.

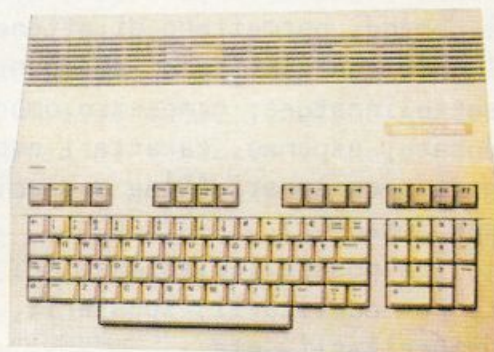
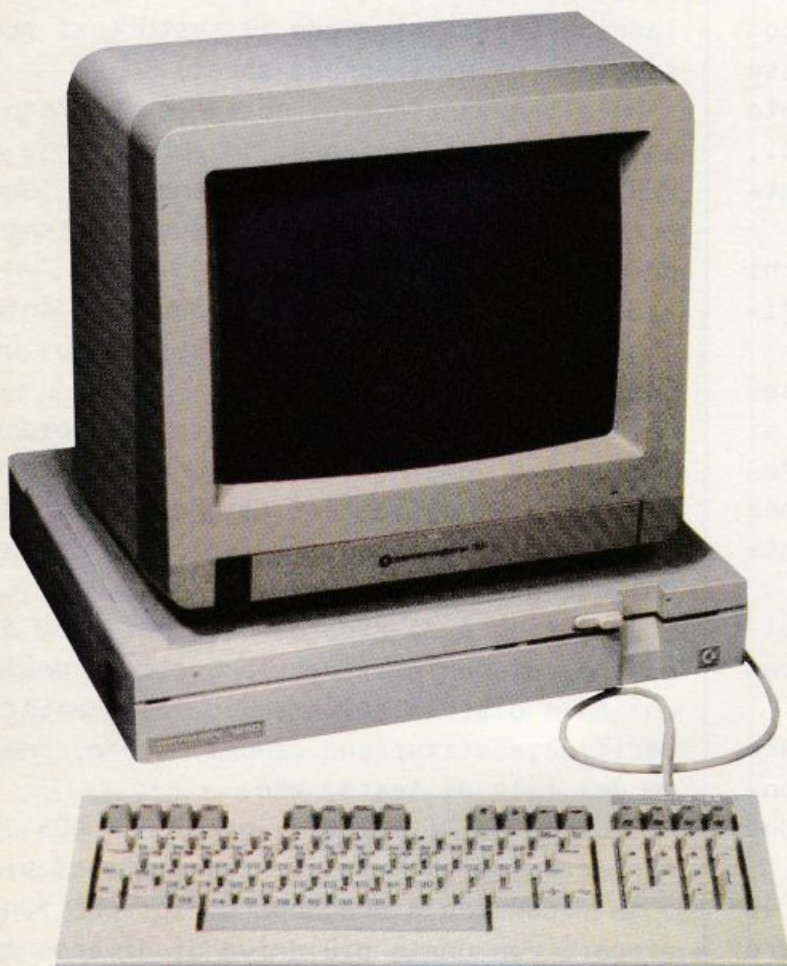
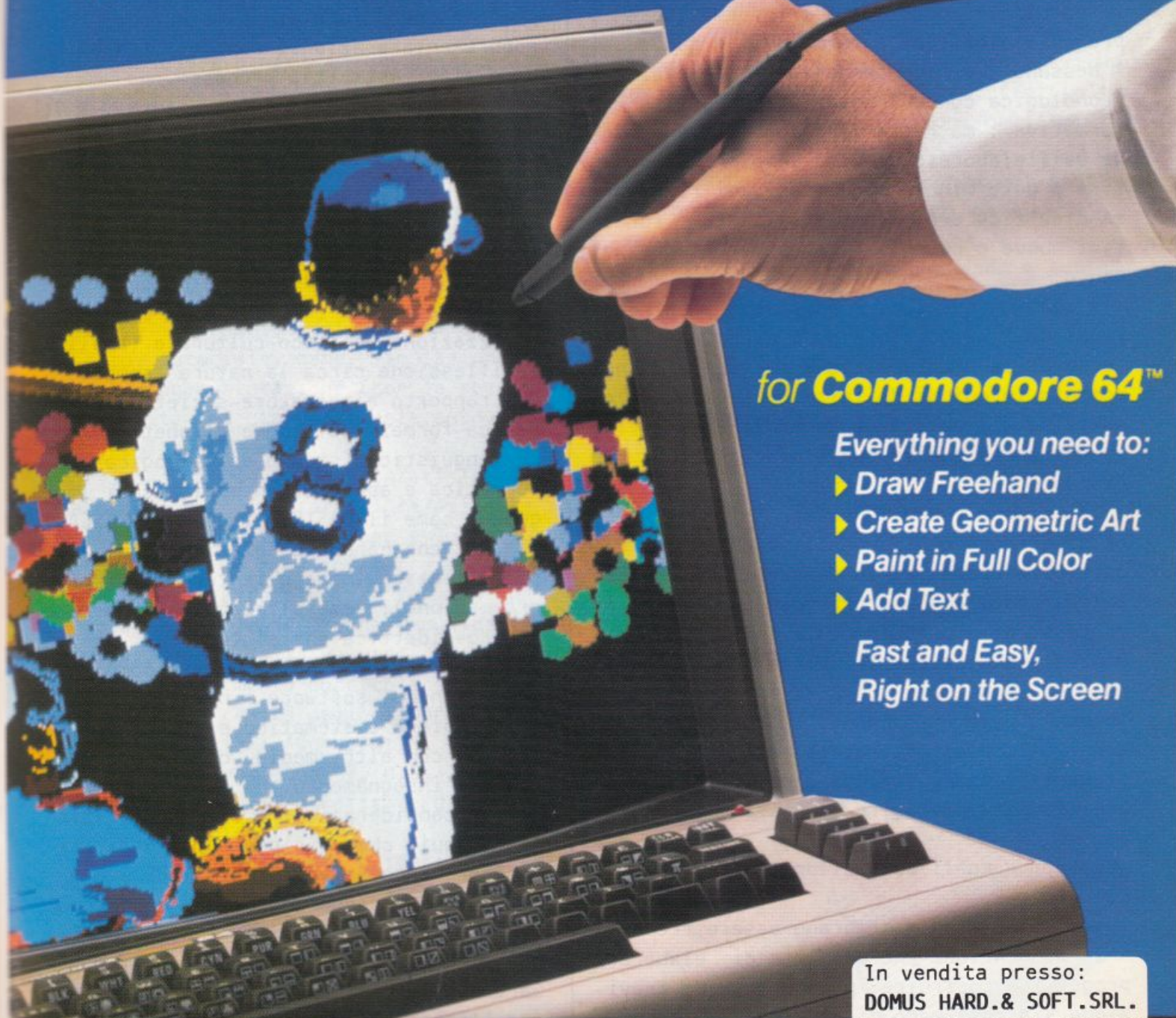
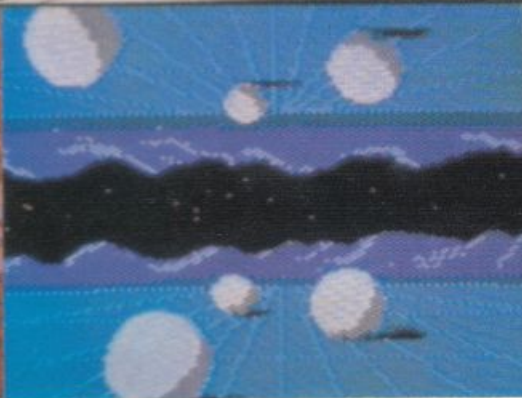
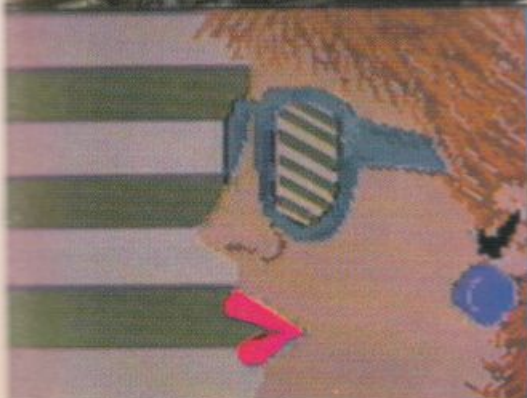
Vi sono poi i soliti comandi del DOS : formattazione,inizializzazione,e così via

Da ricordare è che Superscript può funzionare con uno o più drive di diverso tipo : 1541, 1571, 1572, etc. (anche drive doppia faccia, doppi, doppia densità).

Da quanto detto (solo una parte di quel

lo che permette di fare SUPERSCRIPT 128) si potrebbe credere che vi sia una grossa difficoltà di utilizzo: niente di più sbagliato. Infatti questo potente word processor, che può ben essere considerato semiprofessionale, anzitutto può sempre fornire degli HELP su schermo.

Il programma è corredato da un esaudiente e chiaro manuale sempre in italiano (almeno per la versione per il C128) che comprende anche una parte di esercitazione.

Da ultimo ,ma non meno importante c'è la questione economica : il prezzo di SUPERSCRIPT 128, considerato quello che offre, è veramente basso e ciò lo rende accessibile, non solo a professionisti, ma anche,per esempio , a studenti o comunque a chiunque abbia necessità di scrivere con il computer

C 128
C 128D

Oggi siamo certamente in una fase storica di 'innamoramento informatico' che spesso lascia poco spazio per valutazioni razionali circa il rapporto tra l'informatica e i processi didattici e formativi in genere.

Nessuno deve confondere l' innovazione tecnologica con l'innovazione didattica e formativa : ma resta vero che l'introduzione dell'elaboratore nella scuola può consentire a determinate condizioni, di rinnovare la didattica e di fornire ai sistemi formativi nuove e potenti risorse per l'apprendimento.

A quali condizioni ? Anzitutto l'introduzione dell'elaboratore deve avvenire all'interno della programmazione curricolare nel momento in cui si definiscono i bisogni formativi e gli obiettivi generali e specifici quindi anche quelli cui l'elaboratore può rispondere .

In secondo luogo è necessario identificare e decidere quali modelli e paradigmi cognitivi e operativi in genere l'informatica e l'uso dell'elaboratore possano fornire ai processi di apprendimento e conoscenza. Ciò equivale a dire che l'informatica a scuola ha poco senso come nuova materia accanto alle altre , ma è rilevante soprattutto come acquisizione di 'strumenti' che docenti e studenti possono impiegare per 'leggere' la realtà, per interagire con essa e per comunicare.

Quanti e quali sono allora tali transfers cognitivi ?

I più importanti sembrano essere tre :

* la SIMULAZIONE che permette di elaborare progetti e costruire prospettive di previsione sia come modo di affrontare la complessità del reale che come " esperimento mentale " di situazioni reali.
* Il PROBLEM SOLVING, la soluzione di problemi, intesa ovviamente come metodo ed elaborazione creativa di modelli interpretativi.
* Il MODELLO ALGORITMICO come tipo di approccio operazionale, come metodo per rappresentare azioni, rapporti tra azioni e cose, attività, processi.

Una terza condizione fondamentale è lo aggiornamento di tutti gli insegnanti e non, come sta avvenendo attualmente, dei soli presunti 'addetti naturali' cioè insegnanti di matematica e di fisica o di scienze in genere.

Tale formazione del corpo docente può concretizzarsi a tre livelli : come alfabetizzazione politico-culturale (analisi e riflessione circa la natura complessa del rapporto elaboratore-società e informatica-formazione); come alfabetizzazione linguistica (studio della logica informatica e apprendimento di alcuni linguaggi come il BASIC, il LOGO,il PASCAL, il 'C', che hanno valenza logico-didattica e relativo impiego in termini di programmazione); come alfabetizzazione metologico-didattica che si traduca nella sperimentazione didamatica sia come progettazione di software finalizzato che come impiego sistematico e creativo, integrato con altri media, dell'elaboratore nell'insegnamento.

Alle considerazioni svolte sommariamente fin qui, che ci ripromettiamo di riprendere successivamente in modo più analitico, si possono aggiungere un paio di riflessioni non meno importanti che riguardano,da un lato, l'impiego del software didattico e assimilabile, dall'altro l'integrazione dell'elaboratore con gli altri mezzi audiovisivi (multimedialità didattica).

Circa il software didattico oggi in circolazione in Italia si può dire che è

segue

in gran parte, salvo pochi casi, mediocre, poco interattivo e creativo,'casuale' cioè non elaborato all'interno di progetti formativi sistematici, 'viziato' dal fatto di essere per lo più in lingua inglese (almeno nella fascia degli home computer) , spesso inutile nel senso che impiega un mezzo/metodo (l'elaboratore) meno adeguato di altri , (libro, videotape, lezione etc.) per acquisire conoscenze o maturare processi di ap - prendimento.

E' necessario definire criteri razionali, coerenti per analizzare il software didattico e individuare modalità finalizzate,di impiego nell'insegnamento o per l'apprendimento. "L'analisi del software deve in primo luogo individuare con precisione , assieme alle informazioni anagrafiche e tecniche,la tipologia interattiva del programma : eserciziario, tutoriale, game, simulazione;problem solving, valutazione (con le specifi - che modalità : aiuto gestionale,autovalutazione, CMI ,CML).

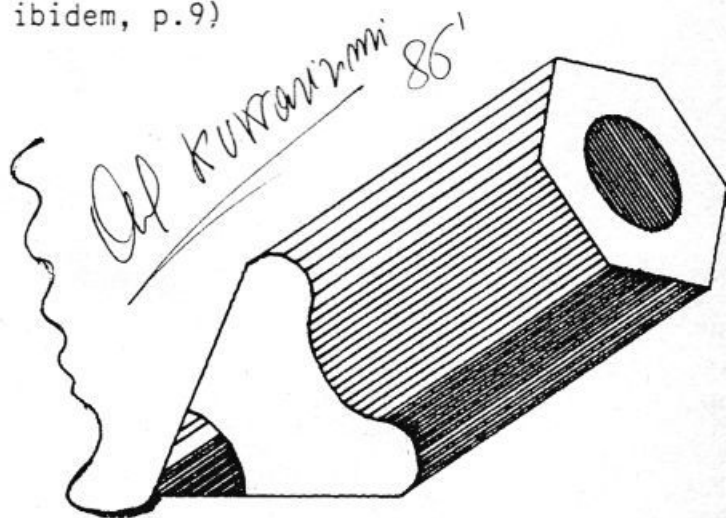
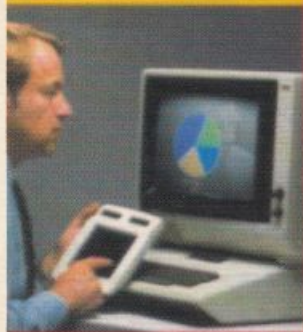
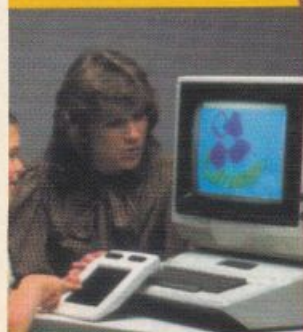
In secondo luogo vanno valutati la struttura generale, gli obiettivi relazionati ai prerequisiti, l'articolazione e lo sviluppo del contenuto, la flessibilità e adattabilità al processo didattico, la forma e qualità video della presentazione comunicativa , l'organizzazione della valutazione, le modalità dell'inserimento curricolare."(L. Galliani, "Mito e realtà dell'elaboratore nella didattica", in : 'Quaderni di comunica - zione audiovisiva', anno 2, n.5; 1985,pp.8-9 , questo numero monografico è dedicato a Informatica e Didattica).

Poichè condivido questi criteri, ad essi cercherò di attenermi nelle schede di pre - sentazione critica del software didattico , disponibile per il C64, C128, Amiga, Apple, sistemi MS-DOS, schede che usciranno su questa stessa pubblicazione.

Quanto all'integrazione dei media didattici mi si permetta,per concludere, un' altra citazione :(...) va condotta una riflessione sulla multimedialità , intesa sia come integrazione di diverse tecniche e mezzi (in particolare audiovisivi ed elaboratore) nella costruzione di ambienti didattici, sia come integrazione di due diverse modalità di rappresentazione della realtà e di codificazione della conoscenza, quella analogica e quella digitale. Poichè l'elaboratore usa il modulo comunicativo digitale, richiede e sviluppa modelli teorici, astratti, finiti e fa riferimento alle funzioni dell'emisfero cerebrale sinistro.

L'approccio alla conoscenza nei sistemi formativi,soprattutto di base,deve essere equilibrato anche da moduli comunicativi analogici che richiedano e sviluppino modelli rappresentativi concreti , continui, globali e facciano riferimento alle funzioni dell'emisfero cerebrale destro.

Introdurre tecnologie informatiche nella formazione e nella didattica (...) significa porsi il problema pedagogico degli 'effetti' dei media, cioè delle modalità di uso del sensorio e dei processi di strutturazione cognitiva implicati.

Senza questa ulteriore considerazione, il mito tecnologico del computer rischia di produrre e moltiplicare adepti e credenti con l'emisfero sinistro ipertrofico o meglio uomini a una sola dimensione (ibidem, p.9)

Titolo : ALFABETO
Editore : T.G. October 1985
Configurazione : Disco/Nastro

Il programma è un alfabetiere adatto all'età prescolare.

Per utilizzarlo è necessario caricare prima il Simon's Basic poi dare il 'Load' da cassetta o da disco ; basterà poi seguire le istruzioni a video che sono in italiano.

E' questo,infatti, il motivo principale che giustifica la segnalazione di questo programma.

Viene chiesto di battere una lettera a piacere e il computer la riscriverà in maiuscolo a sinistra e a destra nella parte alta dello schermo, al centro verrà disegnata una figura a colori accompagnata dal nome relativo la cui iniziale,ovviamente, corrisponde al tasto premuto.

Battendo un tasto qualsiasi si potrà riprendere il ciclo.

Piuttosto approssimativa la grafica e un pò lenta l'esecuzione (Simon's Basic !?!).

Inoltre le figure corrispondono a cose : nessun verbo (azioni o stati di cose).

Si avrà presto occasione di presentare un altro alfabetiere , purtroppo in inglese e con tutti gli inconvenienti del caso "My Alphabet" nettamente superiore sia graficamente che come soluzioni didattiche.

Non c'è alcuna interattività ... ma chi si accontenta ...almeno non si rode!

N.B. (livello Età prescolare)

Titolo : LE CITTA' D'ITALIA
Editore : Nicksoft - Milano
Configurazione : Disco/Nastro

Il programma è scritto in Basic, è listabile e quindi, per chi ne abbia voglia , agevolmente modificabile, firmato da P.S Nicksoft - Milano.

Si tratta di un quiz geografico sulle 40 più importanti città d'Italia : con un punto nero circolato viene indicata a caso una città di cui occorre individuare esattamente di quale città si tratti.

Quali possono essere gli obiettivi didattici di questo programma ?

Gli stessi degli esercizi o interrogazioni sulla carta geografica 'muta' che tutti ben conoscono, naturalmente entro limiti d'informazione ben più ristretti.

Modesta perciò la valennza didattica di questo programma.

N.B. (livello : Scuola elementare)

didattica

Titolo : ITALIANO
Editore : Marpesoft
Configurazione : Disco/Nastro

Il programma fa parte di un pacchetto di 6 della Marpesoft di Torre del Greco , è utilizzabile sia da cassetta che da disco e non comporta l'uso della stampante

Il menù principale prevede le seguenti possibilità di scelta :
Correttore 1 - 2 - 3 (si tratta di un eserciziario sugli errori di grammatica , di sintassi e sulla proprietà espressiva e semantica), complementi 1 - 2 (test di analisi logica) , letteratura 1-2 (quiz di storia della letteratura).

Ognuna di queste opzioni ha un sottomenù (sempre lo stesso) così articolato : 1.test a tempo; 2.domanda e risposta; 3. nessuna risposta; 4.descrizione dei test

Quest'ultima fornisce le informazioni sulle caratteristiche dei tre test precedenti.

Ogni test consta di 15 domande e alla fine fornisce a video i risultati.

Mentre le prime cinque parti (correttore 1-2-3 e complementi 1-2) sono chiaramente destinate alla fascia dell'obbligo scolastico, non si capisce bene l'utilità del test di letteratura piuttosto casuale nella successione delle domande e inadeguato certamente anche per le scuole superiori, buono forse per i giochi di società.

Comunque la struttura del programma può assumere in parte valore di paradigma didattico per costruire batterie di prova standard utili nel verificare conoscenze e livelli di apprendimento.

Modificati a misura di specifiche esigenze didattiche i test possono prestarsi anche a funzioni di recupero.

Buona la presentazione video del programma.

(Livello : Scuola elementare e media).

Titolo : FUNKY DRUMMMER
Editore : INPUT, riv.ted. su cassetta
Configurazione : Disco/Nastro

Si tratta di un programma musicale che simula una batteria completa.

Tra quelli visti finora risulta certamente il più convincente sia per le soluzioni sonore e timbriche che per la facile possibilità di modificarne i parametri iniziali.

Una volta caricato da disco o da cassetta, il programma si mette a suonare automaticamente : basterà premere " S ": (Stop) per accedere alle varie opzioni che sono in ordine da sinistra a destra dello schermo : DRUM-PLAY-EDIT-ARRANGE e STORAGE.

Con i tasti cursore ci si sposta agevolmente, si può scegliere l'opzione desiderata e con Return attivare la scelta

Il modo EDIT serve ovviamente per riprogrammare ritmi e sonorità, mentre il modo ARRANGE per apportare modifiche parziali.

Nella parte bassa dello schermo una fila di numeri è accompagnata da lettere maiuscole (inizialmente 'A') : si tratta della notazione musicale anglosassone, che si può cambiare in modo ARRANGE battendo la lettera-nota voluta e spostandosi con il cursore.

Per chi non ricordasse la notazione inglese vale forse la pena di richiamarla, con le corrispondenze della notazione italiana : C(do); D(re); E(fa); F(fa); G(sol); A(la); B(si).

Agli appassionati buon divertimento con le sue illimitate possibilità ritmiche.

IL NOSTRO ANGOLO

L'incredibile sviluppo che la sociologia informatica ha attuato in questi ultimi anni, ha generato una stupefacente confusione e creato un abisso tra l'effettiva realtà che il mondo computeristico sta vivendo e ciò che la gente,violentata da una martellante violenza psicologica vestita di pubblicità, crede di trovarvi.

Senza alcun dubbio il progresso tecnologico avvenuto nell'ultimo lustro è stato superiore alle più rosee previsioni degli addetti al settore.

Così,insieme alla nascita del personal computer, è nata negli ultimi anni la folte nube di mistero che lo circonda ; gente che lo crede un similgioco,chi una moda,altri un esperto factotum capace di risolvere non solo problemi gestionali e militari,ma anche problemi personali che si presentano nella vita di ogni giorno, e per finire chi,inconscio della sua importanza, non si accorge neppure della sua presenza.

Eppure l'avvento del personal computer c'è stato , il suo lungo e crescente sviluppo e utilità in tutto il mondo non può far pensare a una moda passeggera, considerando anche l'enorme quantità di home computer venduti in tutto il globo.

Ed è proprio di questa fascia di computer che la gente si è fatta un'idea errata, chi lo ha acquistato per gioco o per lavoro ha avuto la possibilità di scoprirne l'utilità e l'importanza, ma chi per motivi che discernano da questa disquisizione,non ne ha mai provato uno, si sente estraniato da questo mondo affascinante e tende a trincerarsi dietro alla percettibile barriera dell' inutilità dello stesso.

Ma è a Voi possessori di home computer che questa rivista e questa rubrica sono rivolte, a Voi che avete fiducia nella possibilità di queste macchine,a Voi che avete consacrato la vostra fede informatica con l'acquisto di un CBM 64 o di un C 128, insomma a tutti i nostri Amici , perchè siamo tutti amici, divisi per dialetti , fedi sportive e politiche, ma uniti indistintamente nel meraviglioso mondo Commodore .

Questo è l'angolo che COMMODORE TIME vi dedica in ogni numero : IL NOSTRO ANGOLO. E' fra queste righe che ogni mese ci incontreremo per scambiarci consigli, trucchi di programmazione, partoriti dopo lunghe notti insonni vegliate al lume del vostro home.

Il punto di ritrovo per tutti i programmatori e non, per chi vuole sfruttarlo al meglio delle sue possibilità , per chi,appena avvicinato , è ancora inconscio della sua duttilità,per chi, infine lo ha sempre usato come consolle di videogioco e sente ora il bisogno di considerarlo come qualcosa di più.

Noi crediamo in questa politica di dialogo biunivoco, siamo consci che tutto ciò che possiamo elargirvi ve lo dobbiamo, non crediamo, invece di essere dei maestri da cui attingere migliaia di bytes di informazioni.

Siamo solo dei mediatori tra il vostro computer e Voi stessi.

Queste sono le vostre pagine,scriveteci e chiedete pure consigli , mandateci informazioni, vi aspettiamo impazienti qui ne IL VOSTRO ANGOLO.

a cura di: Limonta S.

ECONOMIC NEWS

hard
compro
64
desi
noleggio
permuto
soft
cedo
affare
occasione
re
cambio
vendo

DALLA REDAZIONE

QUESTA RUBRICA E' NATA PER OFFRIRE UN SERVIZIO CHE ORMAI TUTTI I QUOTIDIANI E LE RIVISTE OFFRONO AI PROPRI LETTORI. PER COLORO CHE LO DESIDERANO VERRANNO PUBBLICATI GLI ANNUNCI CHE CI PERVERRANNO.

QUESTO SERVIZIO E' COMPLETAMENTE GRATUITO E RISERVATO ESCLUSIVAMENTE A PRIVATI.

PER LA COMPILAZIONE DEI TESTI SERVIRSI DELL'APPOSITA CEDOLA NELLA PAGINA SEGUENTE, O SCRIVERE DIRETTAMENTE A :

COMMODORE TIME ECONOMIC NEWS

VIA ETTORE BELLANI N.3 - 20124 MILANO

ATTENZIONE !! *LA LUNGHEZZA DEI TESTI NON DEVE SUPERARE IN QUALSIASI CASO LE VENTICINQUE PAROLE .*

GENERAL SILICON

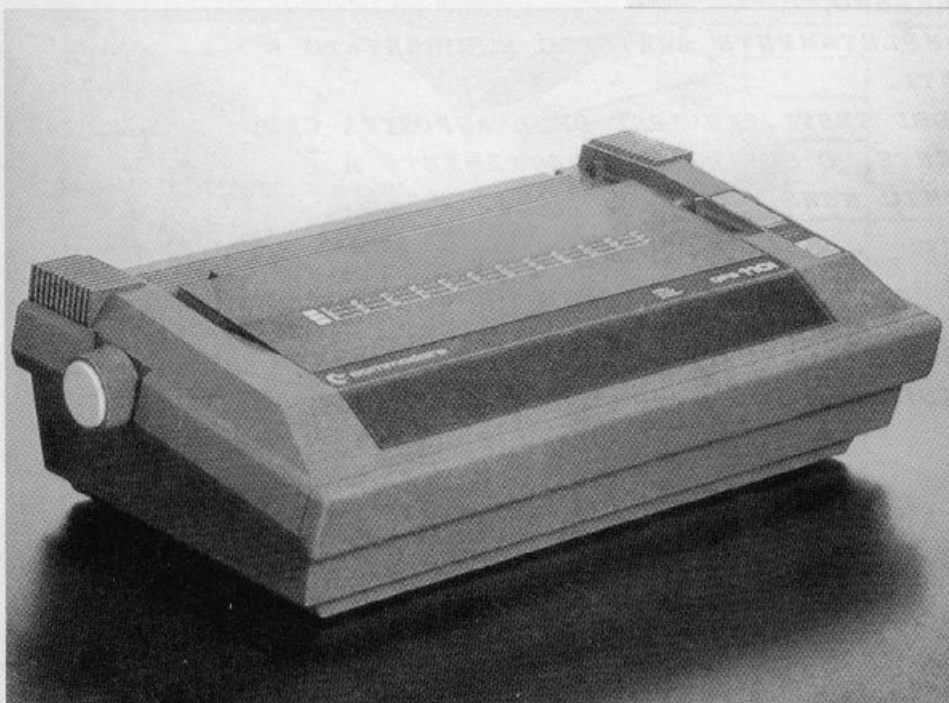
Turbo 150

- ☐ Caricamento e salvataggio da nastro 10 volte piú veloce
- ☐ Caricamento e salvataggio da disco 5 volte piú veloce
- ☐ 16 comandi aggiuntivi per nastro e disco
- ☐ 18 comandi basic aggiuntivi
- ☐ 32 comandi monitor aggiuntivi
- ☐ Assembler / disassembler
- ☐ Pre-programmazione degli 8 tasti funzione
- ☐ Facilitazioni per copie da nastro a nastro, da disco a disco, da disco a nastro, da nastro a disco
- ☐ Tasto reset
- ☐ Trasformazione della P.U. in interfaccia centronics per il collegamento di stampanti non commodore

Velocizzatore per Disco e Nastro •
Kit per Allineamento della Testina
Interfaccia Centronics •
Machine-code Monitor •
Altre Utilities •

COMMODORE 64/128

STAMPANTE CP-80X
90 cps
letter quality 40 cps
collegabile a COMMODORE
IBM,APPLE,OLIVETTI e COMP.
seriale o parallela
L.590.000

CP-80X

STAMPANTE A MARGHERITA
COMMODORE DPS 1101
35 CPS
132 colonne
L.699.000

prodotti in vendita presso:
DOMUS HARDWARE & SOFTWARE
MILANO
☎ 02/6705774-6706384

ECONOMIC NEWS

NOME e COGNOME..
VIA ē NUMERO ....
CAP e CITTA' ....(PROVINCIA).....
N° di TELEFONO....................

TESTO MAX 25 PAROLE...
....
....
....

DATA...............
NOTE...
....

SOCIO: sì ☐
no ☐ _(barrare la casella informativa)-

ABBONAMENTO VINCENTE !!

Abbonarti subito ti conviene, oltre ad assicurarti il prezzo della rivista bloccato per un intero anno , **COMMODORE TIME** ti riserva una sorpresa :
abbonandoti verrai immediatamente associato (ti arriverà la tessera a casa) al la : **DOMUS HARDWARE & SOFTWARE S.R.L** dandoti diritto a uno sconto del 5% per tutta la durata dell'abbonamento su acquisti di materiale hardware, oltre ad inviarti ogni mese direttamente a casa tua tutte le notizie riguardanti le novità software tra le quali potrai sceglierti un game che ti verrà inviato gratuitamente senza nessuna spesa, potrai così assicurarti abbonandoti :
12 Games a tua scelta
5% Sconto per un anno su hardware
12 Pacchetti informativi Hard. & Soft.

AFFRETTATI CONVIENE !!

DOMUS HARDWARE & SOFTWARE

Ufficio acquisti:

NOME E COGNOME------------------------------------
via e numero--------------------------------------
cap e città-------------------(provincia)-------
n° telefono-------------------

DESIDERO RICEVERE I SEGUENTI ARTICOLI:
- -
- -
- -
- -

DATA--------- firma---------------
firma del genitore se minorenne-------------------
pagherò contrassegno o vaglia postale ☐
allego assegno circolare o bancario . ☐

GRUPPO EDITORIALE SCHIRINZI SRL.

Ufficio Abbonamenti:

Nome e Cognome ______________________
Via e numero ______________________
Cap Provincia e Città ______________________
N° telefono Età ______________________

DESIDERO SOTTOSCRIVERE UN ABBONAMENTO ALLA RIVISTA COMMODORE TIME DELLA DURATA DI UN ANNO.
data------------------ firma--------------------
se minorenne di un genitore ____________________

socio: sì ☐
no ☐ (barrare la casella informativa)
pagherò/allego vaglia postale o telegrafico ☐
allego assegno bancario o circolare ☐
per la somma convenuta di L.65.000

ABBONAMENTI

ACQUISTI

ANNUNCI

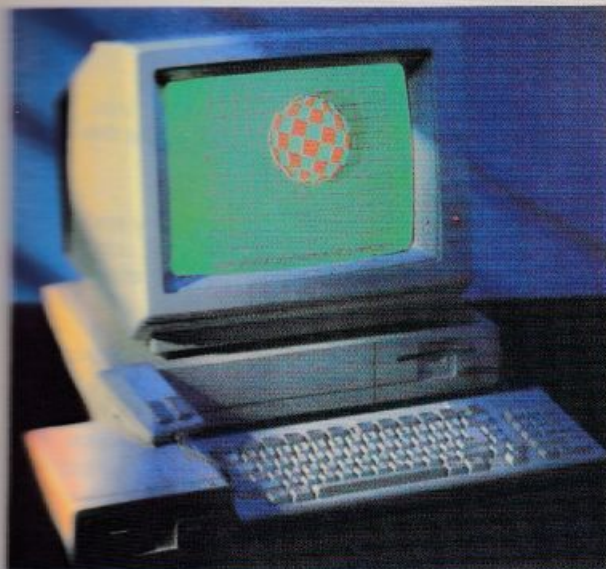
DA SPEDIRE IN BUSTA CHIUSA A :

GRUPPO EDITORIALE
SCHIRINZI SRL.
Ufficio Abbonamenti
Via ettore Bellani n°3
20124 MILANO ISOLA

DA SPEDIRE IN BUSTA CHIUSA A :

COMMODORE TIME
ECONOMIC NEWS
Via Ettore Bellani n°3
20124 MILANO ISOLA

DA SPEDIRE IN BUSTA CHIUSA A :

DOMUS HARDWARE & SOFTWARE
Ufficio Acquisti
Via Ettore Bellani n°3
20124 MILANO ISOLA

HARDWARE & SOFTWARE SRL.

presenta:

OFFERTE DEL MESE: COMPUTER AMICO

COMPUTERS

[illegible] ....vs.(D)
Commodore 128 D...1299000
Commodore 128 I....549000
Commodore 64......399000
Commodore 64+Reg..449000
Commodore PC10....2199000
IBM compatibile...2099000

DRIVE

1541 Commodore.....399000
1570 Commodore.....499000
1571 Commodore.....699000
1001 Commodore.....699000
10 Mg MS-DOS......1499000
20 Mg MS-DOS......2249000

MONITORS

1901 Commodore.....699000
1802 Commodore.....499000
Fosfori verdi 64...150000
Fosfori verdi 128..190000
Fosfori verdi IBM..240000

STAMPANTI

MPS 802 Commodore..499000
MPS 803 Commodore..399000
MPS 1101 Commodore.699000
Okimate 20 Color...699000
Citizen 120D.......699000
STAR SG-10.........590000
Plotter Roland.da.1200000
Koala - Pad........199000
Koala Light-pen....199000
Videodigitizer col.199000
Videodigitizer B/N..99000
Digitizer Vocal.....99000

ACCESSORI

Box per dischi 5.25"
10-20-50-80-100pezzi da.2500
Foradischi Metal.......16000
Foradischi Plex.........9000
Ribbon inchiostratori per
801-802-803-1101-OKI.da.6000
Trattore per MPS803....39000
Trattore Per OKI 20....49000
Penne ottiche da.......49000
Modem per telecomunicazioni
300 baud per C-64.....199000
300 Baud per IBM-APPLE-CBM
e altri con telefono 10 MEM.
......................320000
Schermi antirif.....da.18000
Occhiali antiradiaz....75000
Basi per stampanti.....25000
Copritastiera per 64...15000
KIT di pulizia per 64..25000
e altri ancora.............

DISCHETTI

sing-faccia doppia-densità..
5.25"...................2800
doppia-faccia doppia-densità
5.25"...................3900
doppia-faccia doppia-densità
3.50"...................8000

SISTEMI HARDWARE

Fast load tool-kit....29000
Espansione ES-9 16K...75000
Speed dos plus.......75000
Isepic cartridge.....75000
Turbo Mach-5.........55000
The final cartridge...85000
THE Capture I°eII°....85000
Haker...............85000
Freeze frame.........80000
SHADOW + display.....149000
High speed 2016......59000
Stardos..............69000
Prologic-dos........250000
Quickbyte I°eII°....250000
Promenade...........180000
Eprom grafica per 802.49000
Interfacce seriali e paral-
lele da...............60000
Programmatori di Eprom
a partire da.........80000
Espansioni RAM da
16-32-64K da.........80000
Schede grafiche per MS-DOS
Schede espansione e multi-
funzione da.........199000
Schede 80 colonne per C-64
a partire da.........90000

Software

Oltre 30.000 programmi selezionati in una documentata biblioteca di sistemi C-64/128/AMIGA/CPM/MS-DOS.

Abbonamenti !!! in diverse misure per ogni tipo di esigenza.

commodore

PER ORDINI UTILIZZARE LA CEDOLA O TELEFONARE DIRETTAMENTE AI NUMERI:

02/6705774-6706384-6706006-6706440

(tutti i prezzi sono comprensivi di IVA)